http://www.oldgamesitalia.net/

9 FANTASTICI DEMO PLAYSTATION

UEFA CHAMPIONS LEAGUE • THE MUMMY • PLAYER MANAGER 2001 • SHEEP

PlayStation

UFFICIALE PlayStation® Magazine

GENNAIO n°55

Anno VI • Numero 1 • GENNAIO 2001 • L.14.900

THE WORLD IS NOT ENOUGH

IL RITORNO DI JAMES BOND NON E' MAI UN SEGRETO! VI SVELIAMO OGNI DETTAGLIO DEL SUO NUOVO GIOCO PER PSONE!

007 RACING

L'anteprima del gioco di corse dedicato al mondo segreto di James Bond

WWF SMACKDOWN 2

Abbiamo provato tutte le massacranti mosse del gioco di **wrestling** definitivo. Correte a leggere quante ne contiene!

SILENT HILL 2

Tremate insieme a noi, con un fantastico speciale dedicato al gioco **horror** più spaventoso per PS2

20 GIOCHI PROVATI PER VOI!

THE WORLD IS NOT ENOUGH
DANCING STAGE
WWF SMACKDOWN 2
MTV SPORTS: SKATEBOARDING
MS PAC-MAN
STAR WARS DEMOLITION
THE MUMMY
DANGER GIRL
KNOCKOUT KINGS 2001
E TANTI ALTRI!

future MEDIA ITALY

10001

771125484006

BLADE ■ FORD RACING ■ HELLBOY ■ CHAMPIONSHIP MOTOCROSS
RC REVENGE ■ HELLO KITTY'S CUBE FRENZY ■ WDL WARJETZ
TONY HAWK'S 2 E MEDAL

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TOMB RAIDER CHRONICLES™

NON CONOSCERAI MAI VERAMENTE LA PERSONA CHE AMI... ORA PUOI !

Scopri il passato segreto di Lara Croft rivelando tutti i retroscena delle sue passate avventure in Tomb Raider Chronicles, l'ultimo episodio dell'epica saga di Tomb Raider.
Oggi: Lara Croft è scomparsa in Egitto, forse morta. Tutte le persone che la conoscevano e che l'amavano si sono ritrovate in un triste giorno di pioggia per onorare la memoria dell'archeologa scomparsa.
Successivamente a questa triste ricorrenza, gli amici decidono di riunirsi nello studio della tenuta Croft per ricordare tutte le avventure della bella eroina, avventure che non sono mai state rivelate prima d'ora...

CORE

PlayStation

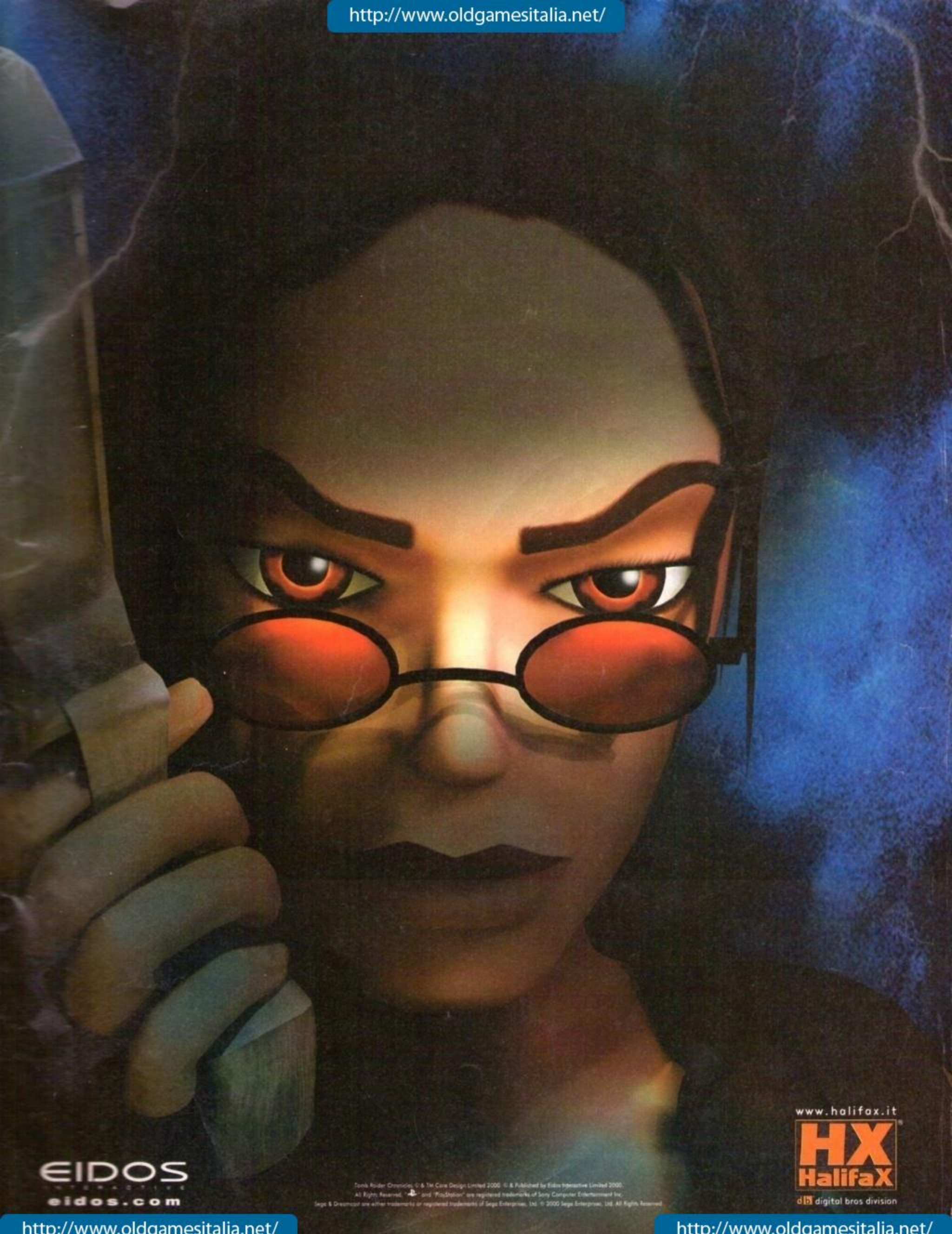
Dreamcast

www.tombraider.com

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



EIDOS
INTERACTIVE
eidos.com

Tomb Raider Chronicles © & TM Core Design Limited 2000. © & Published by Eidos Interactive Limited 2000.
All Rights Reserved. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Sega & Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd. © 2000 Sega Enterprises, Ltd. All Rights Reserved

www.halifax.it
HX
HalifaX
digital bros division

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Sito dedicato all'e-Commerce:

Pokémon shop.dbline.it

valutazione vendibilità e immagini di tutti i prodotti
disponibilità on-line - offerte aggiornate
ordini, evasioni e backorders on-line

Db-Line

www.dbline.it

150 ARTICOLI POKÉMON DISPONIBILI DI CUI 6 IN ESCLUSIVA!

E' SCOCCATA L'ORA POKÉMON™

Db-Line E' anche:

PS2 | PSone | Dreamcast | N64 | GAME BOY COLOR

POKÉMON | DRAGONBALL | CHASH | Game Key | TRAXDATA

L'assortimento Dragon Ball Db-Line comprende:
- Videogames PlayStation
- Action Figures
- Cards da Collezione
- Carte da gioco
- Videocassette
- Orologi

DRAGONBALL

Db-Line
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA:
Db-Line SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY - TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050 - FAX 0332/749090 -
INTERNET: ..... dbline.it - e-mail: info@dbline.it

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UFFICIALE PLAYSTATION MAGAZINE
Direttore editoriale: **Mietta Capasso**
Direttore responsabile: **Claudio Menegatti**
Publisher: **Andrea Minini Saldini**
gorman@futuremediaitaly.it
Editor: **Claudio Tradardi**
ctradardi@futuremediaitaly.it
Deputy Editor: **Antonio Loglisci**
aloglisci@futuremediaitaly.it
Corpo Redazionale: **Francesco Alinovi, Ale Galli, Ale Polli, Primoz Skulj, Luca Spinelli, Ale Trevisan**
Segreteria di redazione: **Marina Albertarelli**
Impaginazione: **Sabrina Tedeschi**
Fotografo: **Maurizio Brera**
Coordinamento Redazionale: **Cristina Gentile**
Hanno collaborato: **Yuri Abietti, Paolo Cupola, Andrea Cotta Ramusino, Tony D'Angelo, Manuela Ferraresi, Francesco Ginelli, Alpidio Melchionna, Stefano Moretti, Luca Talamonti, Luca Chichizola**

PUBBLICITÀ
Future Media Italy SpA
via Asiago 45, 20128 Milano (MI)
tel: 02-2529161 **fax:** 02-25706378

Responsabile: **Costantino Cialfi**
Segreteria: **Paola Altieri, Gabriella Re**
Traffico: **Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci**

EDITORE
Future Media Italy SpA
via Asiago 45, 20128 Milano (MI)
tel: 02-2529161 **fax:** 02-26005520
http://www.futuremediaitaly.it

Managing Director: **Claudio Menegatti**
Chief Financial Officer: **Claudio Cuna**
Direzione Amministrativa: **Clara Gazzola**
Assistenti alla direzione: **Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto**
Coordinamento grafico:**Rosita Balestri**
Coordinamento di prod.: **Francesca Brenci**
Produzione: **Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga**
Marketing Director: **Eugenio Campi**
Diffusione: **Carlisa Mancini, Massimo Maroni**

Fotolito: **Yellow&Red S.R.L., Milano**
Stampa: **Canale, Grugliasco (TO)**
Distribuzione per l'Italia: **DeAdis viale Sarca 235, 20126 Milano**
Una copia: **L.14.900**
Arretrati una copia: **L.29.800, vaglia nazionale intestato a Gedi, via Pavia 23, 20098 S. Giuliano Milanese, indicando il numero, il mese e l'anno**

Servizi abbonamenti:
Abbonamenti annuali **L.160.000**
versamento su conto corrente postale n. 43950203

Per informazioni e comunicazioni telefonare allo **02/252007200** oppure inviare un fax allo **02/26005520**

Spedizione in abb. post. -45% art.2 comma 20/B legge 662/96 - Filiale di Milano
Pubblicazione mensile registrata presso il tribunale di Milano l'11/4/96 al n. 228.
© Future Media Italy SpA

Future Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti delle riviste: Computer Arts, Mac Format, .net Directory, .net Directory CD-ROM, PC Answers, PC Format, PC Gamer, PC Guide, PC Review, The Internet Magazine .net, The Official PlayStation Magazine, Power The PlayStation Mag, The Official PlayStation Tips. Copyright Future Publishing Ltd. Tutti i diritti riservati.

Per quanto riguarda i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte

Editoriale

L'occasione fa l'uomo l... L'occasione fa l'uomo la... L'occasione fa l'uomo ladr... Proprio questo ci ha fatto venire in mente quanto abbiamo potuto constatare andando a spasso per le vie di Milano, nei giorni immediatamente successivi allo sbarco di PS2 in Italia.

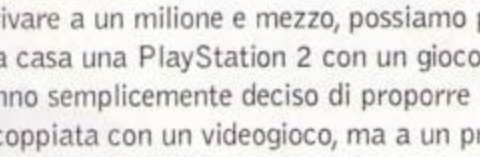
Come spesso avviene in questi casi, la situazione presenta una quantità di sfumature di grigio quasi infinite: negozianti alla ricerca di un facile guadagno hanno creato pacchetti "tutto compreso" dove, per modiche cifre che possono arrivare a un milione e mezzo, possiamo portarci a casa una PlayStation 2 con un gioco. Altri hanno semplicemente deciso di proporre PS2 in accoppiata con un videogioco, ma a un prezzo "normale"; in questo caso, l'offerta può essere considerata accettabile (dopotutto se acquistiamo la console avremo pur voglia di giocarci!).

Resta il fatto che, approfittando delle poche console disponibili sul mercato e dell'impazienza dei giocatori più appassionati, alcuni negozianti hanno creato un clima da Far West in cui i videogiocatori italiani sono obbligati a muoversi.

Sony non può imporre il prezzo a cui vendere PS2, può solo fornire un'indicazione in merito (per non incappare nella pesante normativa antitrust). Il consiglio che vogliamo dare ai lettori che desiderassero passare da PSone a PlayStation 2, perciò, è di guardarsi bene in giro e diffidare da chi vuole a tutti i costi venderci la console in accoppiata con un videogioco (magari nemmeno scelto da noi...) a un prezzo esorbitante.

Sarebbe davvero spiacevole, dopo qualche giorno, scoprire che in altri negozi potevamo spendere la stessa cifra e portarci a casa non uno ma quattro o cinque giochi. Dimostriamo che quando il gioco si fa duro sappiamo anche noi come giocare.

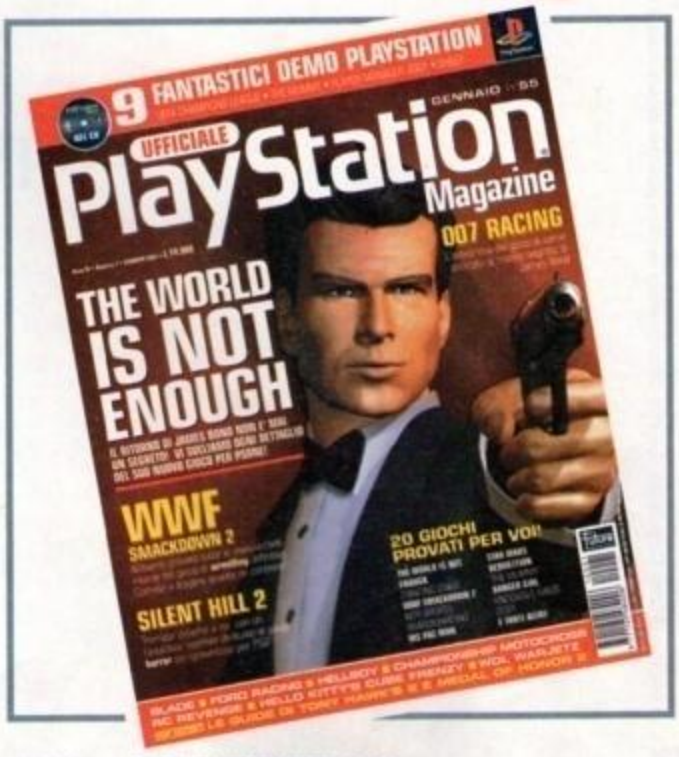
Buona lettura e buon divertimento!



Andrea Minini Saldini
gorman@futuremediaitaly.it

PRIMA PAGINA

ESCLUSIVA! UFFICIALE



IN COPERTINA...

The World Is Not Enough 076
Vivere pericolosamente e segretamente ha il suo fascino. Provatelo nel nuovo gioco di 007

WWF Smackdown2 080
Un gioco che farà piacere lo spettacolo del Wrestling anche a chi lo ha sempre detestato...

Silent Hill 2 022
La paura arriva su PS2, con il seguito di un gioco tremendamente spaventoso!

007 Racing 036
Un gioco di corse dedicato al mondo di James Bond, ossia: auto di lusso si sfidano in gare ad altissima velocità

Medal Of Honor Underground 060
Se avete dei problemi vi aiutiamo noi. Eccovi le mappe per sgominare i nemici di questo fantastico sparatutto

PER SAPERNE DI PIU'... VOLTATE SUBITO PAGINA!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"PlayStation" sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. è un marchio di Sony Corporation. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TBWA / BDDP

Provateli e non vi staccherete più dal joypad.

Ms. Pac-Man Maze Madness. Torna uno dei più grandi successi in un'avventura tutta al femminile. Con la possibilità di giocare in quattro, appassionerà tutta la famiglia. E poi chi può resistere al fascino di Ms. Pac-Man?

This is football 2. Il calcio non è mai stato così reale: si può cambiare modulo in corsa, è più facile tirare da campioni, i primi 2 vanno in Champions League e giocano anche squadre di serie B. Cos'altro vuoi, il profumo dell'erbetta?

Spyro Year of the Dragon. Una nuova avventura per il drago più famoso. 30 mondi da attraversare, 4 nuovi eroi con poteri speciali, mini games, tesori nascosti, extra lives, bonus level e chi più ne ha più ne metta. Riuscirete a non scottarvi?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UFFICIALE PlayStation Magazine

SOMMARIO

NUMERO 55
GENNAIO 200

pagina 050

Il tappeto magico

La febbre del sabato sera ha contagiato anche la PSone.

pagina 022

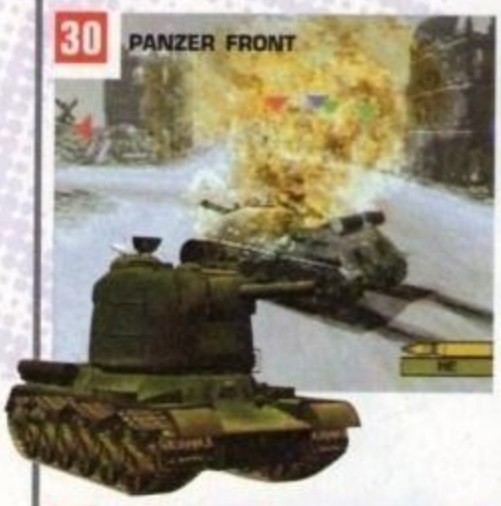
Silent Hill 2

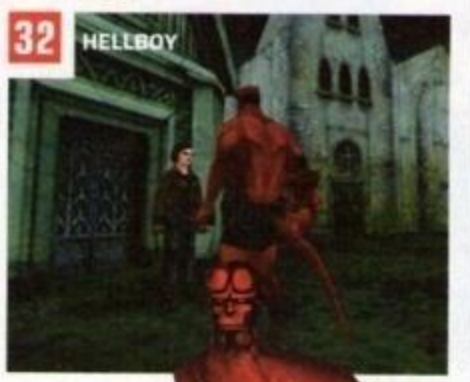
Konami lancia il suo capolavoro horror su PlayStation 2!

PROGETTI

Panzer Front 030
Questo devastante simulatore di carri armati vi proietta nell'angusto abitacolo dei più potenti mezzi bellici della seconda guerra mondiale

Hellboy 032
Una nuova avventura alla *Resident Evil*, basata sull'omonimo fumetto americano





ANTEPRIME

007 Racing 036
James Bond torna su PlayStation con una simulazione automobilistica

Blade 038
La storia del popolare ammazza-vampiri diventa un videogioco!

Championship Motocross 2001 040
Compiere evoluzioni acrobatiche in sella a una moto da cross non è mai stato così semplice

Hello Kitty's Cube Frenzy 042
Un rompicapo che miagola!

RC Revenge 044
Un esercito di automobili radiocomandate è pronta a darsi battaglia su circuiti

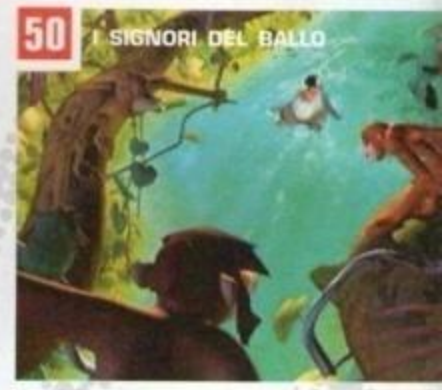
WDL Warjetz 046
Il divertimento prende il volo su aeroplani da combattimento

Ford Racing 048
Tuffatevi nella bagarre delle competizioni automobilistiche monomarca

SPECIALI

Silent Hill 2 022
Il primo episodio di *Silent Hill* è stato un thriller psichedelico capace di terrorizzare un'intera generazione di giocatori. Ora Konami è tornata alla carica sfruttando l'Emotion Engine della PS2 per elevare la paura all'innesima potenza

I Signori del Ballo 050
Chi ha detto che il tappetino interattivo sia esclusivamente riservato ai giochi musicali? Scoprite con UPM a quali altri bizzarri impieghi si presta questa divertente periferica di controllo



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

pagina **076**

The World Is Not Enough

Belle donne, intrighi e armi futuristiche... Cosa volete di più?

PROVATI

The World Is Not Enough .076
È tornato James Bond con la sua ricca collezione di armi aweniristiche e belle donne

WWF Smackdown 2 080
Arriva finalmente su PlayStation quello che può essere considerato il miglior gioco di wrestling di tutti i tempi

Dancing Stage Euro Mix ..084
Ballare non è mai stato così divertente!

La Strada Per El Dorado ..086
La corsa all'oro riparte su PlayStation...

MS Pac-man 088
Una divertente rivisitazione del mitico *Pacman*...

Knockout Kings 2001 090
Tutto il fascino della boxe approda su PlayStation in una realistica simulazione dedicata ai grandi campioni del pugilato

NHL 2001 092
I freddi campi da hockey tornano sulla console di casa Sony grazie all'ennesima simulazione sportiva targata EA

Serge's Heroes 2 093
Missioni terrestri per i valorosi soldatini di *Army Men*

Air Attack 2 093
I soldatini di *Army Men* si danno all'aviazione

Ducati World 094
Un tappa obbligatoria per tutti gli aspiranti centauri

Danger Girl 095
Sulle orme delle "Charlie's Angels" un gruppetto di atletiche ragazze si appresta ad affrontare una pericolosa organizzazione criminale

The Mummy 096
La mummia del film si è risvegliata anche su PlayStation

Spec Ops 097
Sincronizzate gli orologi, è giunto il momento di ripartire per una nuova missione contro il terrorismo dilagante

Tigro e la Caccia al Miele 098
L'amico di Winnie Pooh ha ora un videogioco tutto suo

Hugo: Alla Ricerca... 099
Per grandi e piccini, un gioco d'avventura

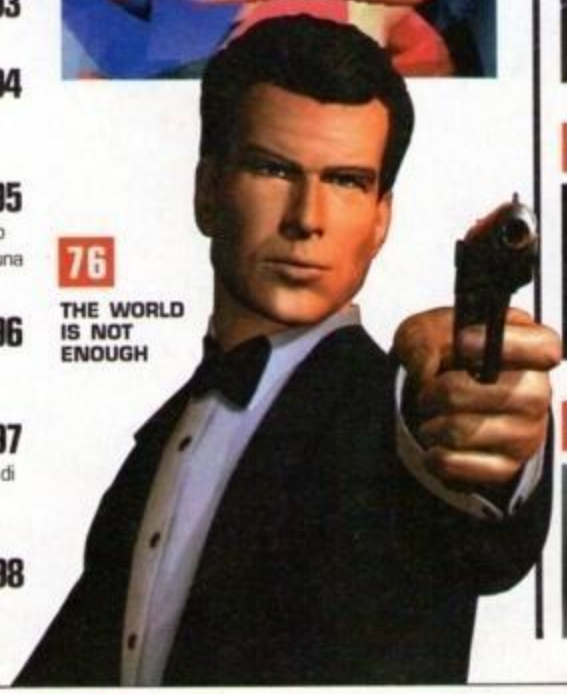
Rugrats 099
La più devastante compagnia di bambini ritorna a combinare guai su PlayStation

Dinosauri 100
Il film natalizio Disney è ora un videogioco!

MTV Skateboarding 101
Riuscirà questo titolo a far meglio di *Tony Hawk's*?

Star Wars Demolition 102
Che la forza sia con voi... in questo gioco ne avrete davvero bisogno

Chicken Run 104
La grande fuga dal pollaio approda su PSone



RUBRICA

PlayPosta 011
Tutto quello che avreste sempre voluto sapere e che avete osato chiedere a UPM

Loading 014
Le novità che si apprestano ad atterrare sul mondo PlayStation

Accessori 020
Scoprite cosa vi riserva l'universo delle nuove periferiche per la vostra amata console

Top Secret 055
Tony Hawk's 2 e *Medal Of Honor Underground* non hanno più segreti grazie alle dettagliate guide di UPM

Realtà finale 112
Cosa vi riserva l'universo delle nuove periferiche per la vostra amata console

Nel CD

Davvero una bella collezione di giochi. Infilate il nuovo CD nella console grigia e scordatevi il resto...

MTV SPORTS PURE RIDE Giocabile
Assaporate tutta la spettacolarità dello snowboard completando le due missioni diponibili sulle note di MTV

THE MUMMY Giocabile
Tuffatevi nell'antico Egitto con questa elettrizzante avventura in 3D

ALEX FERGUSON'S PLAYER MANAGER 2001 Giocabile
Scegliete una squadra e conducetela nelle prime otto giornate della stagione calcistica

UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON 2000/2001 Giocabile
Una partita di cinque minuti per giocare al Nou Camp un big match come Barcelona - Milan

WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE? Giocabile
Il famoso quiz televisivo approda su PlayStation. Purtroppo, non sono previsti premi in palio

SHEEP Video
Pochi giochi sanno mischiare spientemente originalità e follia. *Sheep* è uno di questi

WWF SMACKDOWN 2 Video
Godetevi la superba grafica di questa nuova simulazione sportiva dedicata alla lotta libera

3-2-1 SMURF Video
Le amabili creature blu, i Puffi, son tornate a bordo di potenti veicoli. Puffateveli in questo filmato

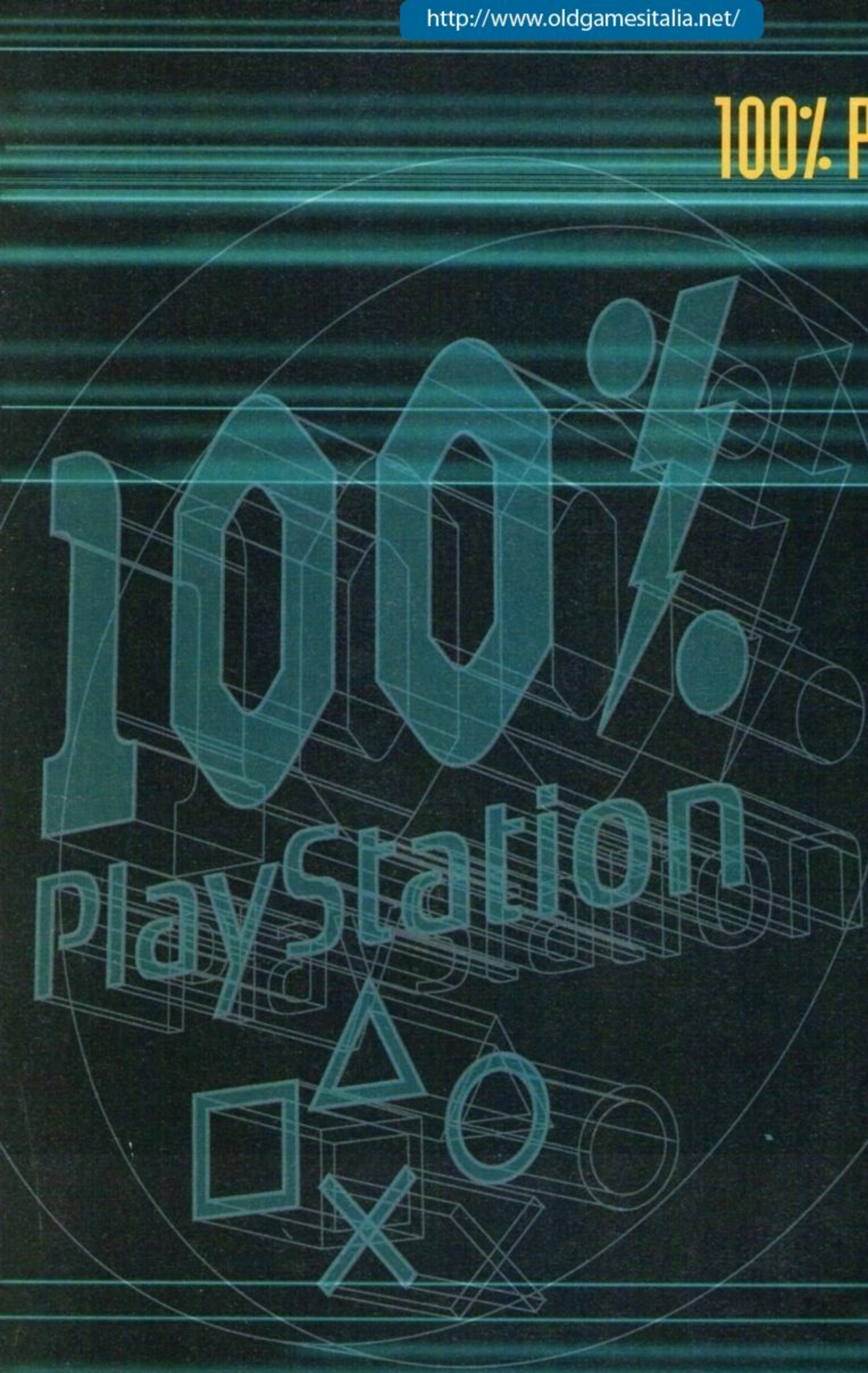
MOTO RACER WORLD TOUR Video
Tutto il motociclismo in un videogioco: dalle piste asfaltate ai fangosi circuiti da motocross.

CORRETE A PAG 107 SUBITO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

100% PlayStation.



Ecco tutti gl
indirizzi dei 100%
PlayStation
i punti vendita
specializzati
dove trovi
i migliori
prodotti
originali e la
consulenza più
qualificata.
Per avere sempre
il massimo,
secondo le
tue esigenze.
Hardware
e software.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Negozi specializzati all'ennesima potenza.

Abruzzo

Computer Shopper
c/o Centro Commerciale Mall
Villanova di Cepagatti (PE)

Calabria

Console Point
Via Verdi (Palazzo Gemelli) - Rende (CS)
Stargames
Viale Aldo Moro, 23 - Reggio Calabria

Campania

A.M. Quaglia
Vedi Pagine Gialle - Napoli
Data Base Sud
Vedi Pagine Gialle - Salerno/Avellino
Fun Factory
Via Feria Vecchia, 35 - Salerno
Giocattoli Lanzetta
Via Carducci, 45 - Avellino
Insomnya
Galleria Scarlatti
Via Scarlatti - Napoli
Spadaro
Via Romani, 112 - Madonna Dell'Ar
S. Anastasia (NA)
Su di Giri
Piazza Principe Umberto, 14 - Napoli
Tecnoshop by Data Office
Via Roma, 5/7
S. Sebastiano al Vesuvio (NA)
Videogiochiesse
Via Libertà 216/218 - Portici (NA)

Emilia Romagna

Atmosfera Electronics
Via Ravenna, 123/5/7 - Ferrara
Cartoleria Sterlino
Vedi Pagine Gialle - Bologna
Electronics
Via 5 Febbraio - Serravalle (RSM)
Free Shop
c/o Centro Commerciale Atlante
Dogana (RSM)
Pack Man
Via Paciaudi, 2/E - Parma
Pronto.....chi parla?
c/o Centro Commerciale Lame - Bologna
Corso Indipendenza - Bologna
World Games
Via F. Cavallotti, 130/9 - Sassuolo (MO)

Friuli

Game Master
Via Aquileia, 15/a - Udine
Game Over
Via Matteotti, 18 - Pordenone
Videoland Games
Via Rismondo, 4 - Trieste

Lazio

Arcobaleno
Via Mazzini, 12
Villanuova di Guidonia (RM)
L'Arcobaleno
Via Cassia, 6/c - Roma
M Electronic
c/o Centro Commerciale "I Granai"
Via Tazio Nuvolari - Roma
Spazio In
Via Roma, 39 - Pomezia (RM)
Toylandia
Via Tichy, 41 - Cassino (FR)

Liguria

Fantasia
Via S. Francesco, 89 - Sanremo (IM)
Gualini
Vedi Pagine Gialle - Genova
Scabini Giocattoli
Via C. Reta, 7/9/rosso - Bolzaneto (GE)
Video Point
Via Papigliano 4/4b/4cr - Genova

Lombardia

Abacab S.p.A.
Piazza Matteotti, 20/21
Melegnano (MI)
All Games
Corso Italia, 30 - Saronno (VA)
Ambogiochi
Via Borgo Palazzo, 80 - Bergamo
Giochi Garden
Corso Sempione, 33 - Gallarate (VA)
Gualini
Vedi Pagine Gialle S. Martino Sicomario / Vigevano / Garlasco (PV)
La Coccinella
c/o Centro Commerciale
Via Fermi, 1 - Curno (BG)
Paglia
Corso Milano, 143 - Bovisio M.go (MI)
Pergioco
Roma / Milano / Brescia / Lugano / Monza / Pavia
Play Point
Via Padova, 195 - Milano
Corso Colombo, 7 - Milano
Via Pordenone, 34 - Milano
Scotti Giocattoli
Via B. Luini - Como
Scotti Videogames
Piazza Volta, 10 - Como

Marche

Berdini Shopping Center
Via Silvio Pellico, 30/32
Civitanova Marche (MC)
Game Point
Via XXIV Maggio, 64/1 - Pesaro
Videogames Center
Via B. Buozzi, 16 - Porto San Giorgio (AP)

Piemonte

Alex Computer & Games
c/o Centro Commerciale "Le Gru"
Corso Francia, 333/4 - Torino
Grugliasco (TO)
Amici del Gioco
Corso Roma, 48 Bis - Moncalieri (TO)
Camelot
Viale Macallé, 15 - Biella (TO)
La Palla Giochi
Via S. Pellico, 20 - Pinerolo (TO)
c/o Centro Commerciale "La Prealpina"
Roletto (TO)
Maya Immagine e Suono
Corso Roma, 217 - Gravelona Toce (VB)
Via XXV Aprile, 15/a - Intra (VB)
Mega-Lo-Mania
Via G. Ferraris, 90 - Vercelli
Queen Computer Shop
Largo Turati, 49 - Torino
Rossi Computer
Corso Nizza, 42 - Cuneo
You Too
Via Po, 26/C - Torino

Puglia

Levante Computer
Via De Giosa, 73 - Bari
Regno dei Bimbi
Viale Einaudi, 17 - Bari

Sardegna

Video Games
Via dei Mille, 17 - Sassari

Sicilia

Abacus
Vedi Pagine Gialle Palermo / Ragusa
Charlie Brown
Viale Scala Greca, 264/b - Siracusa
D'Alia Giocattoli
Via Messina Marine, 317 - Palermo
Elettronica World
Via Dogali, 54/56 - Messina

Toscana

Alberti Nuova
Via De' Pucci, 16/r - Firenze
Bellanti Games
Largo da Palestrina, 13
Scandicci (FI)
Calamai
Via dei Cimatori, 17/r - Firenze
Game Center
Via Ridolfi, 94 - Empoli (FI)
Game Store
Via Baracca, 47 - Firenze
Liberty Store
Viale Regina Margherita, 25
Viareggio
Salvadori Tony
Via Targetti - Prato

Trentino

Fantasy
Via Grazioli, 64 - Trento

Umbria

Play One
Via Cicioni, 2 (Angolo Via Settevalli)
Perugia
UK Generation
Via della Stazione, 70 - Terni

Veneto

Camonico Giocheria
Quartiere Firenze, 10
Bassano del Grappa (VI)
Chiodi
Piazzale De Gasperi, 10 - Vicenza
Computer Shop
c/o Centro Commerciale Giotto - Padova
Playstoria
Via Roma, 53 - Padova

100% PlayStation

PlayStation®

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER ONE ®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

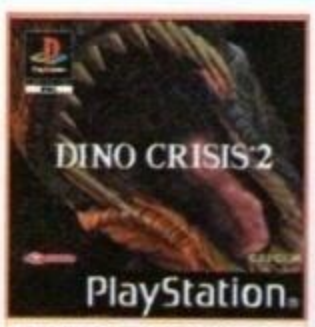
PC · Dreamcast · PlayStation · DVD VIDEO · GAME BOY · GAME BOY COLOR · NINTENDO 64

BOLOGNA VIA VELA 12/2 TEL. 051/343504	BOLOGNA VIA MURRI 39/D TEL. 051/343504	FERRARA VIA GARIBALDI, 120 Tel.0532/204881	FIRENZE VIA DEI PUCCI, 1 TEL. 055/291521
PAVIA VIA CALATAFIMI, 6 TEL. 0382/28922	PARMA VIA SAVANI 14/L TEL. 0521/293988	FORLI' C.SO REPUBBLICA,180TEL.0543/20233	FRANCHISING PER INFORMAZIONI 051-6246801

Vendite per Corrispondenza

BLADE

DIGIMON



DINO CRISIS 2

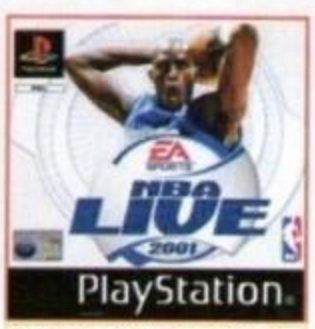
DUCATI WORLD

FIFA 2001

ISS PRO 2000

K.O.KINGS 2K1

MUMMY



NBA LIVE 2001

VANISHING POINT

TOMB RAIDER 5

LA CARICA...102

SENSAZIONALE!!!

Se Acquisti 2 giochi da COMPUTER ONE ...
... Babbo Natale pensera' al terzo.

OGNI DUE GIOCHI ACQUISTATI IL TERZO compreso nel prezzo

(Offerta condizionata all'acquisto contemporaneo di 2 giochi illustrati in questa pagina
Il terzo gioco, compreso nel prezzo, e' a scelta INSINDACABILE del magazzi no COMPUTER ONE, fra tutti i titoli presenti a listino ma NON esposti in que sta pagina)

(Offerta valida fino ad esaurimento scorte)

COMPUTER ONE

COMPUTER ONE

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA COMPRESA. IL titolo del gioco compreso nelle offerte e' a nostra scelta.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Indirizzo: playposta, Ufficiale PlayStation Magazine, Future Media Italy, via Asiago 45, 20128 Milano
e-mail: aloglisci@futuremediaitaly.it Fax: 02-26005524

PLAYPOSTA

COSA VI HANNO REGALATO A NATALE? SIETE SODDISFATTI? ANCHE A NOI LE COSE SONO ANDATE BENE... ABBIAMO RICEVUTO UN SACCO DI POSTA!

A CURA DI:
Antonio Loglisci, che invita tutti i lettori di Ufficiale PlayStation Magazine a mandare le e-mail al seguente indirizzo di posta elettronica: aloglisci@futuremediaitaly.it

I complimenti fanno sempre piacere. Insieme al denaro e alla salute, i complimenti non bastano mai! Se ne vorrebbero ricevere continuamente. Voi siete sempre molto generosi quando ce ne fate, ma la prima lettera di questo mese ne contiene più di quanti sia mai possibile aspettarsi. Sicuramente, stiamo molto a cuore alla nostra lettrice, ma qualcosa ci dice che la sua sia stata anche una tecnica per ottenere la pubblicazione. Se è così, la tecnica ha funzionato alla perfezione. Infatti, il risultato della sua lettera pubblicata è sotto gli occhi di tutti i lettori UPM.

LA SVIOLINATA

Amatissima e magnifica redazione, è tanto che vi scrivo. Nonostante i miei insuccessi, continuo a sperare che prima o poi catturerò la vostra attenzione. Adoro le vostre splendide recensioni e le novità sui giochi di prossima uscita. Condivido pienamente anche tutte le votazioni che date, nonostante alcuni lettori non concordino con voi. Penso, come voi, che un gioco non vada giudicato solo dal personaggio principale, ma anche da altri fattori, che devono intrecciarsi tutti alla perfezione. Non credevo che la vecchia cara PlayStation potesse arrivare a tanto! Non esagero, poi, dicendo che dalle righe della rivista, si nota grande impegno ed entusiasmo da parte vostra in questo lavoro, che penso essere bellissimo. Mentre consulto UPM, vi immagino tutti presi e che vi date un gran daffare perché tutto sia pronto in tempo per la data di pubblicazione. C'è chi prova i giochi, chi cerca le ultime novità e chi risponde alle nostre lettere, magari con un mal di testa terribile, senza sapere dove mettere le buste! Mi piace questa immagine che mi sono fatta di voi e spero, anzi credo, che tutto ciò non sia così lontano dalla realtà. Forse sto esagerando con i complimenti, ma ve li meritate.

Concludo la mia lettera facendovi le solite domande:

1. Alcuni miei amici appassionati di *Tomb Raider* affermano che gli episodi dopo il primo hanno avuto successo solo grazie alle prorompenti forme della bella archeologa. Non trovo affatto giuste queste critiche, perché gli altri capitoli erano migliori sia graficamente che dal punto di vista delle animazioni, più fluide e realistiche. Vi prego, aiutatemi a difendere questo splendido gioco, convincendo tutti i miei amici che Lara non è solo una bambolina, ma anche tante altre cose.
2. Ci sono dei trucchi di *Dino Crisis*?

Tiziana Pitzalis
Pirri (Cagliari)

Lara Croft non è solo un gran bel pezzo di personaggio. Si tratta del giusto protagonista per una serie epica, entrata nella storia dei videogiochi. Certo, *Tomb Raider* avrebbe riscosso un altro tipo di successo senza la bella archeologa, ma non sarebbe giusto pensare a questo gioco senza Lara. Lara Croft è *Tomb Raider*, così come *Tomb Raider* è Lara Croft!

IL CASO DEL MESE

IL PENTITO

Ho provato *ISS Pro Evolution* e mi sono subito pentito di essermi arrabbiato con voi ogni volta che ne parlavate così bene.

Sizzi
E-Mail

Il caso di questo mese non spicca per la sua complessità, né per una particolare originalità. Questa lettera è stata scelta semplicemente perché è molto rappresentativa. Di cosa? Ma delle conversioni operate dal fenomeno *ISS Pro* nei confronti dei tanti scettici. Succede che, quando si è fedeli a un determinato gioco (in questo caso, la fedeltà è quasi sempre rivolta alla serie *FIFA*), si guardi agli altri titoli come a qualcosa di scadente o di poco interessante. Le ragioni possono essere disparate: paura di scoprire che il giardino del vicino sia più verde; poca voglia di mettere in discussione i propri gusti; o semplicemente mancanza di tempo per dedicarsi a un'altra impostazione di gioco. Quando, poi, a furia di sentirne parlare, ci si convince a dare un'occhiata anche al resto, si scopre di quanto tempo si sia sprecato dietro un gioco sì bello, ma non certo il migliore. Ecco, il nostro lettore, che nella sua mail si è firmato solo come Sizzi, ha scoperto con sua grande sorpresa di quanto fosse bella l'altra parte del mondo, quella rappresentata da *ISS Pro*. Non vi diremo mai che noi eravamo al corrente di questo stato di cose, ma il nostro 10/10 in tempi non sospetti, dovrebbe dirla lunga...

Cara lettrice, ti ringraziamo per i tanti (troppi?) complimenti che ci hai fatto! Speriamo che la pubblicazione possa bastare a ricompensare la tua grande generosità. Prima di passare alle risposte, vorremmo brevemente precisare alcune cose circa l'ambiente redazionale da te immaginato. Sicuramente, tutta le gente che lavora a UPM si dà un gran daffare, ma quasi tutti sono alle prese con partite alla PlayStation, piuttosto che con i pezzi da scrivere! ▶

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LETTERE

"*Tomb Raider* è un gioco fantastico, ricco di atmosfera"

Anzi, se proprio lo vuoi sapere, spesso ci litighiamo i joypad come bambini, finendo col fare bim bum bam per decidere chi deve farsi prima degli altri la propria partita. Già, siamo degli inguaribili giocatori, ma pensiamo che la passione sia fondamentale per fare questo mestieraccio... non credi?

1. I tuoi amici hanno in parte ragione, anche se noi preciseremmo che è stata tutta la serie *Tomb Raider*, e non solo il primo capitolo, ad aver riscosso un successo super per via di un personaggio femminile particolarmente attraente. Intendiamoci: *Tomb Raider* è un gioco fantastico, ricco di atmosfera, graficamente molto bello e dalla giocabilità ineguagliabile; ma cosa sarebbe stato con un omaccione al posto della bella e sinuosa Lara Croft? Probabilmente solo un gran gioco, ma niente a che vedere con il fenomeno sociologico e di costume che ci ritroviamo sotto ai nostri occhi.Da qui a definire bambolina la cara archeologa ce ne passa: Lara è intelligente, affascinante e ricca di personalità, non solo una gran bella ragazza virtuale, dotata di un corpo da infarto...

2. Tutto quello che è disponibile a livello di trucchi lo abbiamo pubblicato sugli scorsi numeri di UPM. Se niente ti tutto ciò ti è stato di vero aiuto, allora prova a cercare sulla nostra rivista specializzata TIPS Magazine!

I giochi trattati nelle vostre lettere non sono sempre gli stessi, eppure ricorrono spesso titoli come *ISS Pro*, *Metal Gear Solid* o altri classici di questo calibro. Questo fatto conferma che i giochi più chiacchierati sono quelli più belli e viceversa.

EDUCATIVI

Gentilissima redazione,
gradirei sapere se esistono programmi a uso didattico applicabili alla console per un bambino che frequenta la prima elementare e per gli anni successivi. Aspettando una vostra risposta al più presto, vi porgo i miei più cordiali saluti.

Esposito Felice
FAX

All'interno dell'immenso catalogo prodotti PlayStation esistono tantissimi giochi adatti alle età più disparate, comprese quelle cui ti riferisci. Molti dei titoli appositamente pensati per i più giovani presentano contenuti e orientamenti sicuramente educativi, però non si tratta di un qualcosa strettamente legato all'ambiente scolastico, piuttosto di tematiche semplici, orientate all'educazione videoludica dei più piccoli. Uno dei pochissimi che rientra nel genere da te ricercato è *Mulan: Il Libro Animato Creativo* di Disney, un programma per bambini di 5/9 anni, in cui ci si può inventare la storia con i personaggi di Mulan, nonché apprendere in modo divertente alcune semplici nozioni.

La PlayStation2, invece, potendo vantare molte più periferiche e un'apertura maggiore dal punto di vista del software, sicuramente presenterà programmi didattici così come attualmente vengono offerti dai comuni PC. Si tratta solo di riuscire ad accaparrarsi una delle preziose console nere di casa Sony, nonché attendere che sul mercato inizino a fioccare i programmi che cerchi.

TORTURE INSOSTENIBILI

Cara Redazione,
sono un vostro accanito lettore da circa due anni. Grazie alle vostre recensioni e ai vostri CD demo ho fatto delle scelte giuste sui giochi da comprare e per questo vi ringrazio. Ma arriviamo al sodo.

Ho alcune domande da farvi. Sono in possesso del mitico *Metal Gear Solid*. Per quanto riguarda il finale, è vero che ce ne sono due distinti? Del primo sono già a conoscenza (ed è quello con Otacon), ma per finire il gioco con la bella Maryl cosa si deve fare?

Claudio La Malfa
Palermo

Caro Claudio, di solito non diamo trucchi o aiuti nella rubrica della posta, ma la tua richiesta ci ha particolarmente colpito per la sua spontaneità e la sua facilità di risoluzione. Infatti, per finire *Metal Gear Solid* in compagnia della bella Maryl è sufficiente resistere alle torture nella prigione.

Tutto qua! Sappiamo che la cosa possa non essere semplice, considerato che bisogna massacrarsi i polpastrelli, pigiando velocemente i tasti del joypad, ma con un po' di allenamento e una buona dose di determinazione, anche tu, caro Claudio, riuscirai a sopravvivere alle tremende torture di *Metal Gear Solid*, e finire il gioco mano nella mano con Maryl.

In bocca al lupo!

POSTACELERE

UN COLLAGE DI DOMANDE E RISPOSTE, TRATTO DALLE VOSTRE LETTERE...

"Quando uscirà *ISS Pro Evolution 2?*". È questa la domanda di Roberto Cicala, di Romanengo (CR). Ebbene, il seguito ufficiale del gioco di calcio più bello del mondo uscirà in primavera. Da quello che abbiamo potuto vedere, si tratta di un capolavoro, sia per grafica, sia per giocabilità e realismo... "Come mai non trovo più in commercio la PlayStation?". Il problema posto da Francesco Di Nicola di Bari è piuttosto diffuso. Ma che fine ha fatto la PlayStation? Be', forse vi siete persi qualche numero di UPM, perché l'evento noi ve lo avevamo anticipato. In pratica, è successo che la PSone, in tutto e per tutto compatibile, ha preso totalmente il posto della vecchia PlayStation, anche sugli scaffali dei negozi. Il prezzo di vendita è rimasto comunque invariato. Non pensate sia un affare?... "Cosa ne è stato di *Alone in The Dark?*". Riccardo Bonvento di Verona non si dà pace sulle sorti di questo bel gioco, annunciato tempo fa per la PSone. Tranquillo, il gioco ha subito solo un forte ritardo, ma uscirà per la prossima primavera. Almeno, questa è la promessa dei programmatori!

Vi ricordiamo che tutte le lettere che ci inviate qui in redazione possono essere da noi pubblicate, se prive di una indicazione chiaramente contraria in proposito. Ci riserviamo il diritto di tagliare i vostri testi per andare incontro alle nostre esigenze di spazio. Infine, siamo spiacenti, ma non diamo risposte personali, nemmeno via E-mail. Evitate di inviarci francobolli... la nostra collezione ormai è completa!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA SCIENZA NON SI DISCUTE!

$V = \frac{S}{T}$ Velocità SPEED TRIPLE

SPEED TRIPLE™

SIMULAZIONE E CONTROLLO REALISTICO DELLA CORSA

NOVITÀ

- Design realistico
- Dual Shock
- 90° di sterzo
- Led luminosi per segnalare la velocità
- Tasti programmabili
- Controllo realistico dell'accelerazione e del freno.

COMPATIBILE PlayStation™1 - PlayStation™2 - PSOne

D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
www.dplus-int.com

ATOMIC ACCESSORIES

www.atomic-accessories.com

I Loghi D+INTERNATIONAL e ATOMIC-ACCESSORIES sono marchi registrati. Tutti i nomi e i loghi ivi presentati appartengono ai legittimi proprietari

bennet
BLUKIDS upim www.upim.it
PERGIOCO

AMBOGIOCHI
Via Borgo Palazzo, 80/B (BG)
TOYS GARDEN VIDEO
Via Varese, 13 Gallarate (VA)
GUALINI COMMERCIALE
Via Dorno, 68 Garlasco (PV)
BIT 84
Via Italia, 4 Monza
SELENE CITTA'
V.le Prealpi, Erba (CO)
CAMELOT
Via Meccalè, 15 Biella (BI)

COSTA ELETTRODOMESTICI
Via Magenta, 16 Bollate (MI)
GIOCHIGARDEN
Corso Sempione, 33 Gallarate (VA)
RIALTO -IL GIGANTE-
Via Clerici, 342 Bresso (MI)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
LIDO GIOCATTOLI
Via Gran Viale, 31 (VE)
ETB
Via Roma, 19 Velletri (RM)

D+ CENTER
DIVERTIRVI

DISCO PIU'
Via Quintiliano, 29 (MI)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz, 20 Tempio Pausana (SS)
VIRTUAL GAME
Via Armando Diaz, 112 Canicatti (AG)
TOSCANI ENTERTAINMENT
Via M. di Mezzopiano, 25 g/h Gubbio (PG)
CRAZY VIDEO
Centro comm. Le Porte Franche
Erbusco (BS)
GIANNINI MORNATI
Corso Milano, 143 Bovisio Masciago (MI)

F.LLI GRECO
Via Milano, 10/11 (NA)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 19
Cinisello Balsamo (MI)
GISELGIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)
TEOREMA
C.so Martiri, 29 (LC)

iPER
Carrefour
emmezeta

D+ INTERNATIONAL S.R.L. Via Aquileia 33/E 20 021 Bollate (MI) Tel.02 38 199 200 Fax. 02 38 199 201

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LOADING

TUTTE LE NOVITÀ DEL PIANETA PLAYSTATION...

QUESTO MESE...

IL FUTURO WAP
Tutto quel che potrebbe succedere al mondo PlayStation, con l'impiego della funzione WAP della PSone... **pag 014**

LA MUSICA DI ORFEO
Abbiamo scambiato due chiacchiere con l'uomo dietro all'immagine di Afro Thunder e alla colonna sonora di *Ready 2 Rumble Round 2*, Orpheus Hanley **pag 016**

IL RITORNO DI DUKE
Il famoso eroe muscoloso, celebre per il suo sparatutto, torna alla ribalta con un nuovo gioco **pag 018**

VOLANTI DA URLO
Correte a scoprire le nuove diavolerie Sony in termini di periferiche di gioco **pag 020**

INOLTRE...
MEDIEVIL 2 SI BECCA UN RICONOSCIMENTO IMPORTANTE... *BOMB JACK* RIVISITATO... ULTIME NOTIZIE DALL'AGENTE SEGRETO...

Quello che è iniziato come un semplice restyling della console Sony si è trasformato in una macchina capace di offrire molte più sorprese e funzionalità del previsto.

TECNOLOGIA TELEFONICA

IL FUTURO È ROSEO

IN GIAPPONE SI PROSPETTANO ENORMI POSSIBILITÀ PER LA PSONE ONLINE. E POI TOCCA A NOI...

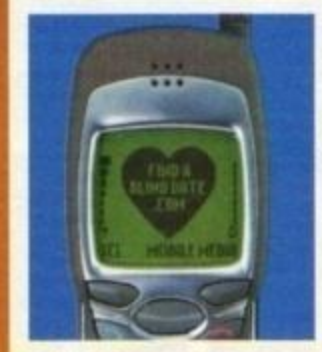
Si sono scritte molte parole riguardo alla compatibilità WAP della PSone e delle possibili conseguenze per i giocatori, ma per noi italiani si trattava di fantasticherie. In Giappone, invece, grazie alla vasta rete di cellulari il futuro si sta avvicinando a passi da gigante, e l'ultimo World PC Expo a Tokyo ha aperto nuove interessanti possibilità.

Oltre alla gamma di periferiche per PS2 presentate, Sony ha svelato i suoi piani riguardanti software PSone in grado di consentire un accesso alle funzionalità online più avanzato di quanto si potesse pensare. Collegando la console a un cellulare Java compatibile, potrete collegarvi a siti in Rete e inviare o ricevere E-mail. Non solo: il sistema consentirà di scaricare interi giochi. Non si sa ancora se si tratterà di un qualcosa simile alla PocketStation, o se si tratterà di interi giochi da scaricare su memory card, oppure ancore di sottogiochi per altri titoli tradizionali, ma il tutto sembra già perfettamente pronto per funzionare. I cellulari diffusi in Giappone sono molto più avanzati di quelli che siamo abituati a vedere da noi, per cui non è poi così sorprendente vedere la nascita di

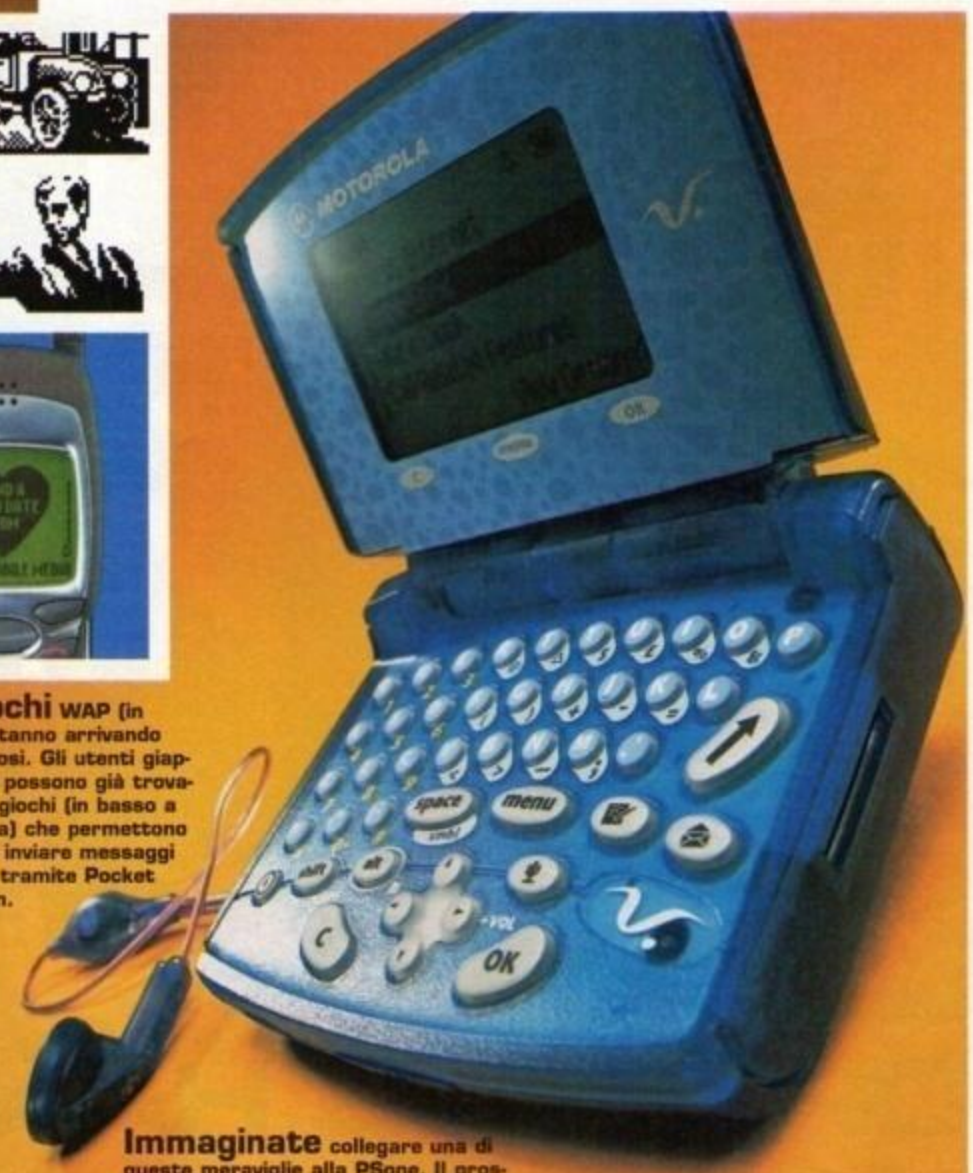
simili opzioni. L'arrivo del promesso schermo LCD da montare sul coperchio della PSone (inizio del 2001 in Giappone) dovrebbe dare un'ulteriore spinta a questa tendenza. La tecnologia raggiungerà presto un punto in cui potre-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



I giochi WAP (in alto) stanno arrivando numerosi. Gli utenti giapponesi possono già trovare dei giochi (in basso a sinistra) che permettono loro di inviare messaggi E-mail tramite Pocket Station.



Immaginate collegare una di queste meraviglie alla PSone. Il prossimo anno potrebbe essere realtà.

"I cellulari giapponesi sono grandi quanto una scatola di fiammiferi, con schermi a colori e giochi inclusi"

te giocare in viaggio con la PSone utilizzando batterie ricaricabili: aggiungete a tutto questo le nuove funzionalità di navigazione in rete, e avrete un comodo e portatile sistema per accedere a Internet. Vi starete forse chiedendo in cosa questo differisca dai servizi offerti dai normali cellulari WAP, con i quali già si possono scaricare informazioni e utilizzare la posta elettronica. La chiave è nello schermo PSone, che sarà a colori e supporterà Java per realizzare animazioni ed effetti di livello superiore. Anche i giochi trarranno beneficio dal colore rispetto ai WAP.

Un altro interessante sviluppo è poi il nuovo telefono WAP di Motorola. Fasciato da un elegante guscio blu, come un Apple iBook, è dotato di una tastiera e di uno schermo richiudibili. Collegare questo cellulare al sistema sopra descritto significa avere accesso a informazioni e giochi di ogni tipo, praticamente ovunque.

La tecnologia giapponese dei cellulari, come già accennato, è anni luce più avanti della nostra. Gli apparecchi sono grandi quanto una scatola di fiammiferi o poco più, con schermi a colori e la possibilità di far girare giochi straordinariamente innovativi. Un esempio è un simulatore di pesca che offre una mappa del Giappone con le reali condizioni meteo. Dopo aver scelto lo specchio d'acqua di vostro gradimento, la partita ha inizio: se sentite la lenza tirare, potete inviare messaggi ai cellulari dei vostri amici e invitarli a pescare nello stesso posto. E tutto questo mentre siete seduti in metropolitana. Di sicuro un simile approccio sarebbe possibile anche in Europa, ma dovremo aspettare un'altra generazione di cellulari...

Nel frattempo il mondo WAP si sta riprendendo da un inizio poco promettente, e alcune case di videogiochi stanno iniziando a muoversi. Eidos ha annunciato la conversione di un gioco per PC del 1998, *Gangsters*, realizzato in collaborazione con la Ngame di Cambridge. Il gioco è ambientato negli Stati Uniti del proibizionismo, e vede il giocatore impegnato a costruire il proprio impero basato sul traffico di armi, gli alcolici illegali e le vendette. Fondata nel 1997, la Ngame è nota nel settore per aver conquistato una nomination ai BAFTA nella categoria "Giochi per cellulari e reti" con il suo titolo WAP chiamato *Merchant Prince* e per lo strano *Alien Fish Exchange*. La Revolution Software sta lavorando a una conversione WAP di *A Sangue Freddo*. Anche la SCi ha deciso di creare una divisione dedicata ai servizi per cellulari, con un sistema per trovare l'anima gemella: www.findablinddate.com. Non è un gioco, ma un servizio per i cuori solitari: si possono inserire i propri dettagli personali tramite il cellulare, e compilare un profilo del partner ideale. L'utente viene avvertito mediante SMS, WAP, E-mail o Internet dell'entrata nel data base di una persona corrispondente al profilo richiesto. Insomma, vecchie idee rivisitate secondo le nuove tecnologie... ■

AGENTE SEGRETO

Julia Reed presenta un nuovo show interattivo dedicato ai videogiochi.

BLAM!!! IN TV

In Gran Bretagna è nata una nuova trasmissione televisiva che consente di acquistare i videogiochi in essa recensiti, utilizzando una TV interattiva, Internet o il telefono. *Blam!!!* (titolo infelice) è realizzato in associazione con il negozio Internet Gameplay.com, ed è presentato da Julia Reed con un occhio di riguardo verso l'informazione e il giudizio critico sui giochi in uscita, e con un sacco di competizioni. Se per qualche motivo riuscite a vedere la TV inglese, magari durante un soggiorno in Gran Bretagna, sintonizzatevi su Sky One alle 12:30 del sabato, o alle 10:30 della domenica.

RESI IN GIOSTRA

Al Tokyo Film Festival si è visto un filmato di 22 minuti in computer grafica basato sulla serie *Resident Evil*, intitolato *Resident Evil 4D Executioner*.
Il cortometraggio, prodotto dai Visual Science Laboratory, ha dimostrato come potrebbe essere il futuro dell'horror di sopravvivenza più famoso del mondo. Non aspettatevi di vedere niente di simile sulla PS2, visto che le sue pur notevoli capacità di calcolo non sarebbero comunque sufficienti, ma se progettate di andare in vacanza in Giappone potrete apprezzare il filmato in un'attrazione dei migliori parchi di divertimento locali.

TV A DOPPIO SENSO

La TV interattiva, ancora sconosciuta in Italia, può ora offrire giochi specifici collegati a vari programmi. Per esempio durante un quiz è possibile rispondere alle domande insieme ai concorrenti, partecipando magari a una gara a livello nazionale grazie al rilevamento dei punti totalizzati. Se non altro è una buona alternativa a limitarsi a insultare e criticare i concorrenti in televisione... I giochi per la TV interattiva non sono una novità assoluta (gli abbonati inglesi delle reti via cavo NTL e Telewest possono giocare a diversi titoli, compreso un clone di *Bust-A-Move*), ma questa è la prima volta che si può giocare anche durante una trasmissione, in contemporanea.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AGENTE SEGRETO

IN MEMORIA

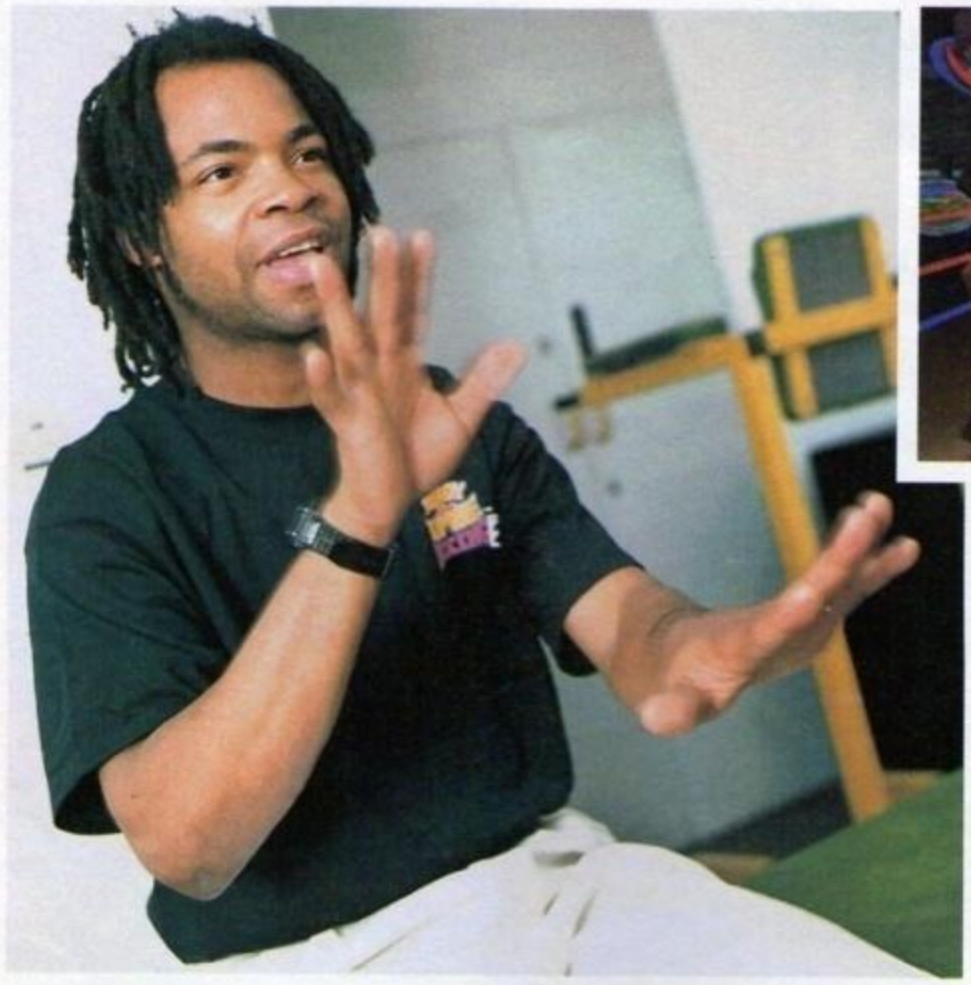
L'ex campione del mondo della WWF e lottatore di sumo (200 Kg) Rodney "Yokozuna" Anoa'i è morto a Liverpool all'età di 34 anni. Rodney si era fatto strada nel mondo del wrestling nel 1993, sconfiggendo l'ormai anziano Hulk Hogan e conquistando la cintura di campione. Di tutti i massicci lottatori del wrestling, di sicuro Rodney era il più imponente: purtroppo la sua mole è stata anche la causa della sua prematura dipartita. Un sito Web in ricordo del grande lottatore si trova a: www.yokozunaforever.com

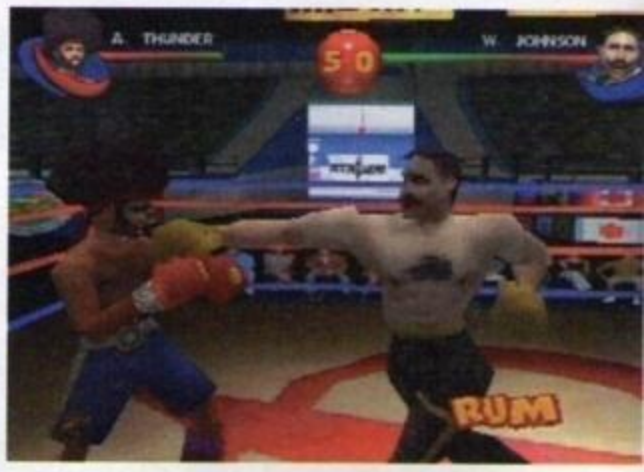
DRIVER 3

"Tanner e Jones torneranno del 2002". Questo è il messaggio che appare una volta che si è completato *Driver 2*, il che significa che il prossimo *Stuntman* di casa Reflection sarà seguito da un altro seguito vero e proprio della classica serie malavitosa. La piattaforma sarà ovviamente la PS2, anche se nel frattempo Infogrames avrà già presentato al pubblico il simile *The Getaway*, che offrirà nuove città, una più approfondita interazione nelle scene non a bordo di veicoli e una grafica più avanzata.

FINAL FANTASY OFFLINE

Qualche numero fa vi abbiamo parlato di tutti i prossimi *Final Fantasy* in lavorazione per PSone e PS2. Tra i tanti, vi abbiamo citato anche delle possibilità Online di *Final Fantasy XI*. Ebbene, a quanto pare, per bocca di un responsabile Square, il servizio di gioco via rete PlayOnline non sarà attivo per la prossima primavera, come annunciato tempo fa, ma solo per l'inverno 2001/2002! La decisione è stata presa per attendere il verificarsi di determinate circostanze, non ultima quella di una massiccia diffusione delle periferiche necessarie a un gioco di questo tipo. Non ci resta che attendere...





Musica classica: vuole la leggenda che Orfeo fosse un genio della musica. Chissà se Orpheus, come il suo quasi omonimo, ha visitato mondi sotterranei...

INTERVISTA CON LO SVILUPPATORE

ORPHEUS HANLEY

UN FACCIA A FACCIA CON L'ISPIRATORE DEL CELEBRE AFRO...

UPM: Come hai fatto a finire nel mondo dei videogiochi, e in *Ready 2 Rumble*?

Orpheus Hanley: Ho cominciato come addetto alla realizzazione delle voci, poi ho lavorato alla serie *King's Quest*, che mi ha insegnato a creare musica di accompagnamento e a lavorare con gli effetti d'ambiente.
Avevo appena finito di lavorare dopo un lungo periodo a *Hydro Thunder*, e avrei voluto prendermi una vacanza, ma scoprii che per *R2R* serviva un designer degli effetti sonori, nonché un "modello" per un personaggio. E così hanno preso foto del mio volto e del mio corpo, che hanno poi dato vita al lottatore Afro Thunder. Tutto quello che vedete di lui ricalca esattamente me: hanno usato la mia immagine e la mia voce, anche se avevano già le idee chiare in mente, compreso il nome e lo stile del personaggio.

UPM: Michael Jackson è stato coinvolto in *Ready 2 Rumble Round 2*. Com'è successo? Cosa ha fatto?

OH: È un grande fan del gioco originale e di Afro Thunder. Voleva partecipare al seguito, così si è presentato e ha registrato le sue battute, improvvisandone persino qualcuna. A un certo punto si è persino messo a imitare Afro. Si è comportato benissimo e ha fatto tutto quello che gli ho chiesto, il che ha creato un'esperienza piuttosto curiosa.

UPM: Qual è il tuo contributo di cui vai più fiero?

OH: Sono molto soddisfatto della direzione stilistica che la colonna sonora ha preso. È sempre un misto di R'n'B e hip hop, ma con più parti vocali e canzoni specifiche per i vari personaggi.

UPM: Quant'è importante il sonoro per definire le personalità del gioco?

OH: È tutto. Ho usato la musica per illustrare l'evoluzione dei personaggi rispetto al primo titolo. Riflette tutto di loro: per questo ho impiegato uno stile musicale tipico del loro luogo d'origine. Ogni volta che aprono la bocca rivelano la loro personalità.
Abbiamo poi reso più profonda la voce di Michael in modo da farlo sembrare più un lottatore che un cantante.

UPM: *R2R* non è forse troppo semplicistico?

OH: È facile da imparare, ma senza abilità non si riesce a vincere per sempre.
In questo secondo episodio abbiamo reso più difficile la sfida con nuovi livelli di incontri.

UPM: Ti sei già interessato alle possibilità offerte dalla PS2?

OH: Sì, ma non credo che faremo subito un altro *R2R* ci piacerebbe un gioco di wrestling, per esempio.

UPM: Pensi che il vostro gioco potrebbe conquistare Internet?

OH: Certo. La modalità Campionato sarebbe eccellente con la possibilità di sfidare altri giocatori in rete e di scaricare nuovi personaggi.

UPM: Descrivici come pensi che i videogiochi saranno fra cinque anni.

OH: Ho già visto come i giochi abbiano influenzato il cinema con la grafica computerizzata. Mi aspetto una convergenza dei due mezzi di intrattenimento.

E con questo Orpheus si è alzato e ci ha salutati, simile come non mai ad Afro Thunder... ■

"Abbiamo reso profonda la voce di Michael Jackson per farlo sembrare un lottatore"

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TISCALI VOISPRING.

DA OGGI USI INTERNET PER TELEFONARE GRATIS.

PER LA PRIMA VOLTA IN EUROPA, UN SERVIZIO COMPLETO E GRATUITO DI TELEFONIA INTERNET.

800 91.00.91
Servizio Clienti

Voispring è un servizio di telefonia che permette di usare il computer collegato a Internet come un normale telefono per fare e ricevere telefonate gratuite.
Con Tiscali Voispring hai:

1. **Telefonate gratuite:** mentre sei collegato a Internet con qualsiasi provider puoi chiamare gratis qualunque telefono della rete fissa, sia in urbana che in interurbana.
2. **Seconda linea virtuale gratuita:** un numero aggiuntivo sul quale puoi ricevere le telefonate anche mentre la tua linea è occupata perché navighi in Internet.
3. **Trasferimento di chiamata gratuito:** permette di trasferire, verso qualunque telefono della rete fissa nazionale, le telefonate in arrivo.
4. **Segreteria telefonica gratuita:** consultabile via Internet come un qualsiasi messaggio di posta elettronica.

Con Voispring, Tiscali firma la nuova rivoluzione della rete: il primo servizio completo e gratuito di telefonia Internet in Europa.

i Voispring all'indirizzo: www.voispring.com

TISCALINET.it

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN PREMIO A SORPRESA

MEDIEVIL II CONQUISTA UN RICONOSCIMENTO

IL GIOCO DI PIATTAFORME PER PLAYSTATION RISULTA VINCITORE DI UN IMPORTANTE PREMIO

M*edievil II*, dei Sony Cambridge Studios, ha vinto il premio come miglior gioco per console durante una cerimonia a Londra, nonostante la dura competizione da parte di titoli come lo sparatutto in prima persona di Eidos *Timesplitters*. Questo avvenimento annuale si occupa di premiare i migliori risultati nel campo dell'intrattenimento interattivo, quello che tutti noi indichiamo più comunemente come "videogiochi".

James Sheperd, direttore creativo di *Medievil II*, si è detto deliziato del riconoscimento: "In questa industria si lavora spesso in isolamento. Fa molto piacere vincere un premio come questo", ha inoltre commentato. "È bello vedere che la gente ha il tuo gioco in così alta considerazione. Spesso ci deprimiamo a pensare cosa non siamo riusciti a metterci dentro".

Eccolo: ***Medievil II*** **in tutta la sua bellezza, rappresentata dal suo famoso protagonista scheletrico.**

Medievil II è un gioco di piattaforme dai tocchi cupi, basato su di un umorismo assurdo e su di una solida giocabilità. "È confortante sapere che un gioco così irriverente abbia vinto", continua Sheperd. "I videogiochi non hanno una buona reputazione, vengono considerati come una perdita di tempo. Dopo la cerimonia ho telefonato a mia madre per ricordarle tutte le volte che mi ha preso in giro per come buttavo via le mie ore". Non sappiamo la risposta della signora Sheperd...

Sydney 2000, della Attention To Detail, ha poi ricevuto il primo premio nella categoria giochi sportivi, mentre il gigante Electronic Arts ha conquistato il riconoscimento per il miglior sonoro con *Theme Park World*. ■

LE ULTIME SU *LAND OF THE BABES*

DONNE E MOTORI

NUOVI DETTAGLI SUL GIOCO PIÙ "HARD" DEL CATALOGO PLAYSTATION...

Ve ne avevamo già fatto cenno sull'anteprima del gioco, apparsa sul numero 51 della nostra rivista, ma ora, a pubblicazione ormai imminente, nuovi dettagli sul gioco più sexy mai apparso per la console di casa Sony si fanno via via più copiosi...

Come ricorderete, il terzo capitolo della saga di *Duke Nukem*, intitolato *Land Of The Babes*, si svolge in un lontano futuro in cui il nostro pianeta, conquistato da un'orda di alieni, è ormai privo di uomini (sterminati nel corso dell'invasione) e le uniche sopravvissute della razza umana sono delle donne (tutte avvenenti e tutte vestite con abiti piacevolmente succinti) tenute in vita dagli alieni con lo scopo di farne delle schiave o di utilizzarle per il "Programma di Ibridizzazione", un allucinante progetto mirato alla creazione di una nuova razza, geneticamente modificata, nata da un ibrido di geni umani e alieni. A rompere le uova nel paniere degli invasori ci pensa, naturalmente, l'ultimo "macho" della razza umana, Duke Nukem, teletraportato (nel tempo) da un periodo storico antecedente l'invasione.

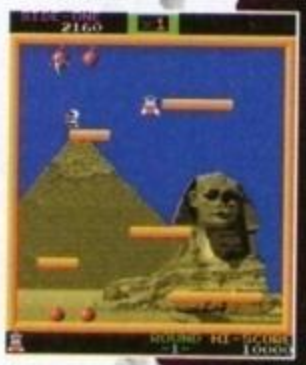
Il gioco utilizzerà lo stesso sistema grafico dei due episodi precedenti e conterrà, nella sua versione definitiva, 24 livelli in genuina grafica poligonale. Di questi, 14 saranno destinati alla modalità "avventura", in solitario, altri 6 per le sfide multigiocatore (il gioco conterrà ben tre diverse modalità di split-screen) e 4 arene di addestramento. Più di 20 saranno invece i nuovi nemici che i giocatori saranno chiamati ad affrontare, comprendenti gorilla e scimpanzé geneticamente modificati e alcune sensuali donne, "collaborazioniste" degli alieni, che cercheranno prima di sedurre, e poi di eliminare il nostro eroe. Speriamo che la censura abbia il senso dello humor... ■

Donne nude e ultraviolenza sono gli ingredienti principali del terzo capitolo della saga di *Duke Nukem*, riusciranno gli sviluppatori dell'Infogrames a superare indenni lo scoglio della censura?

PURGATORIO

CHE FINE FANNO I GIOCHI PASSATI ALL'ALTRO MONDO? QUI SI GIUDICA *BOMB JACK*...

LA DIFESA



Di questi tempi il nome *Bomb Jack* potrebbe far venire in mente un gioco alla *GTA*, nel quale guidare un bus carico di esplosivo come nel film *Speed*. Nel 1984, invece, si riferiva a un simpatico arcade nel quale raccogliere bombe nell'ordine corretto consentiva di ottenere punti a profusione. Essere colpiti dai lenti uccelli, invece, significava precipitare sulla piattaforma sottostante. Anche se graficamente il gioco era un po' un bidone (con quelle immagini della Sfinge, di grattacieli e di castelli sullo sfondo, che non c'entravano affatto), le animazioni non erano male, i colori vivaci e l'azione frenetica. Anche se non rivoluzionario, *Bomb Jack* ha anticipato di un decennio i livelli di perfezione e i segreti che ci saremmo poi ritrovati ad aspettarci da ogni gioco di piattaforme.

L'ACCUSA

È facile convincersi che gli anni '80 siano stati soltanto un decennio pieno di canzoncine pop zuccherose e di capigliature stravaganti, ma questo significherebbe dimenticare aspetti meno piacevoli di quel periodo, come l'esplosione del debito pubblico e la definitiva conferma della corruzione dei nostri governanti. *Bomb Jack* è colpevole di essere scialbo come i testi di una qualche canzone degli Wham! e noioso come uno dei programmi elettorali della DC di quegli anni: era un gioco che si ripeteva sempre uguale a partire dal livello 18, e che vi consentiva di paralizzare e uccidere i nemici con un singolo colpo. Poco originale e monotono, privo di armi e di astronavi, nonché di qualsiasi altro elemento emozionante. Una completa perdita di tempo.

Evidentemente chi ha scritto l'arringa dell'accusa doveva essere in guerra con il mondo nel 1984...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Assolutamente il Migliore!

SiC - Art Work

- Elegante leva del cambio in alluminio fresato per cambiate sicure e precise.
- Volante rivestito in gomma sensibile, stabile e robusto.
- Asse d'acciaio e dispositivi di fissaggio variabili resistenti ad ogni tipo di sollecitazione.
- Grande dosabilità di accellerazione e frenata grazie alla corsa più lunga dei pedali.
- Contropressione realistica del volante per mezzo di molle d'acciaio.

IL VERDETTO DI:

Ufficiale PlayStation Magazine

Distributore: RS Ricerca e Sviluppo
Tel.: 051/866611
Casa : Fanatec
Rapporto qualità/prezzo: 9/10

"Lo Speedster si pone come una delle migliori scelte che un pilota domestico possa fare."
(Luglio n°48)

PlayStation® I & II

SPEEDSTER™

Dual Shock™

RS

RS srl - Via Degli Orefici, 175 - Centergross Blocco 26 - 40050 Funo di Argelato (BO) Italy
Tel. +39 051 866611 - Fax +39 051 866686 - www.rsitalia.com

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVA DI EQUILIBRISMO DIGITALE

MINI VOLANTE, MAXI DIVERTIMENTO

ARRIVA DA SONY UN NUOVO VOLANTE ADATTO A TUTTE LE TASCHE (CIOÈ TASCABILE!)

I volanti sono uno degli accessori irrinunciabili per tutti gli amanti dei giochi di guida, genere molto diffuso sia su PSone che su PlayStation 2. I prezzi di queste periferiche, però, sono spesso molto alti, per cui è abbastanza difficile che qualcuno ne comperi più di uno. Se siete tra coloro che amano sfidare i propri amici in gare all'ultima curva, il nuovo mini-volante McLaren è quello che fa per voi.

Piccolo, pratico ed estremamente economico, questo volantino, dotato di ben 20 tasti, vanta grandi qualità. Le tre modalità di configurazione disponibili (NegCon, Dual Shock e digitale) lo rendono compatibile con tutti i giochi di guida, oltre che adatto a ogni stile di pilotaggio. Se poi volete modificare le impostazioni predefinite, potrete sempre riprogrammare tutto tramite il tasto "teach".

Privo di pedaliera, il volante prevede due tasti analogici posti nella parte superiore dell'anello per accelerare e frenare. Altri due tasti al centro possono essere utilizzati per cambiare le marce, anche se è in effetti un po' scomodo. Sebbene l'angolo di sterzo sia di soli 60°, il *Micro Wheel* permette sempre di controllare bene la propria vettura, dando il meglio di sé soprattutto coi titoli arcade alla *Ridge Racer*.

L'eccellente rapporto qualità prezzo lo rende interessantissimo per tutti coloro che cercano nei giochi di guida un divertimento immediato, dato che le ridotte dimensioni lo rendono meno comodo rispetto ai suoi fratelli maggiori. Accoppiato alla PSone (in attesa dello schermo LCD) forma un duo all'insegna della trasportabilità. ■

Nome: McLaren Micro Wheel
Produttore: Sony
Prezzo: L. 75.000
Rapporto qualità/prezzo: 9/10

Piccolo ma preciso, il *McLaren Micro Wheel* fa del rapporto qualità/prezzo il suo punto di forza.

IN ARRIVO ENTRO POCHI GIORNI...

ALTRI ACCESSORI

PRESTO POTREMO USARE ALTRI MEZZI

I manubrio da moto che vedete qui sotto è solo una delle novità che presto sbarcheranno sul mercato PlayStation.

Teknos e altri stanno intensificando i loro sforzo per fornire ai giocatori strumenti sempre più all'avanguardia. Per saperne di più, non vi resta che attendere un altro numero di UPM. ■

GENESI DI UN FENOMENO

IL MITO SU LIBRO

LA STORIA DELLA PLAYSTATION SU LIBRO

Arriva da *Adnkronos* un libro che gli appassionati della console Sony non possono farsi sfuggire. "Il grande libro della PlayStation" è un volume di quasi 600 pagine nelle quali potrete trovare tutta la storia della console. Oltre alle schede tecniche di tutti i titoli usciti dal 1995 a oggi, il libro contiene alcune interviste a personaggi del mondo dello spettacolo.

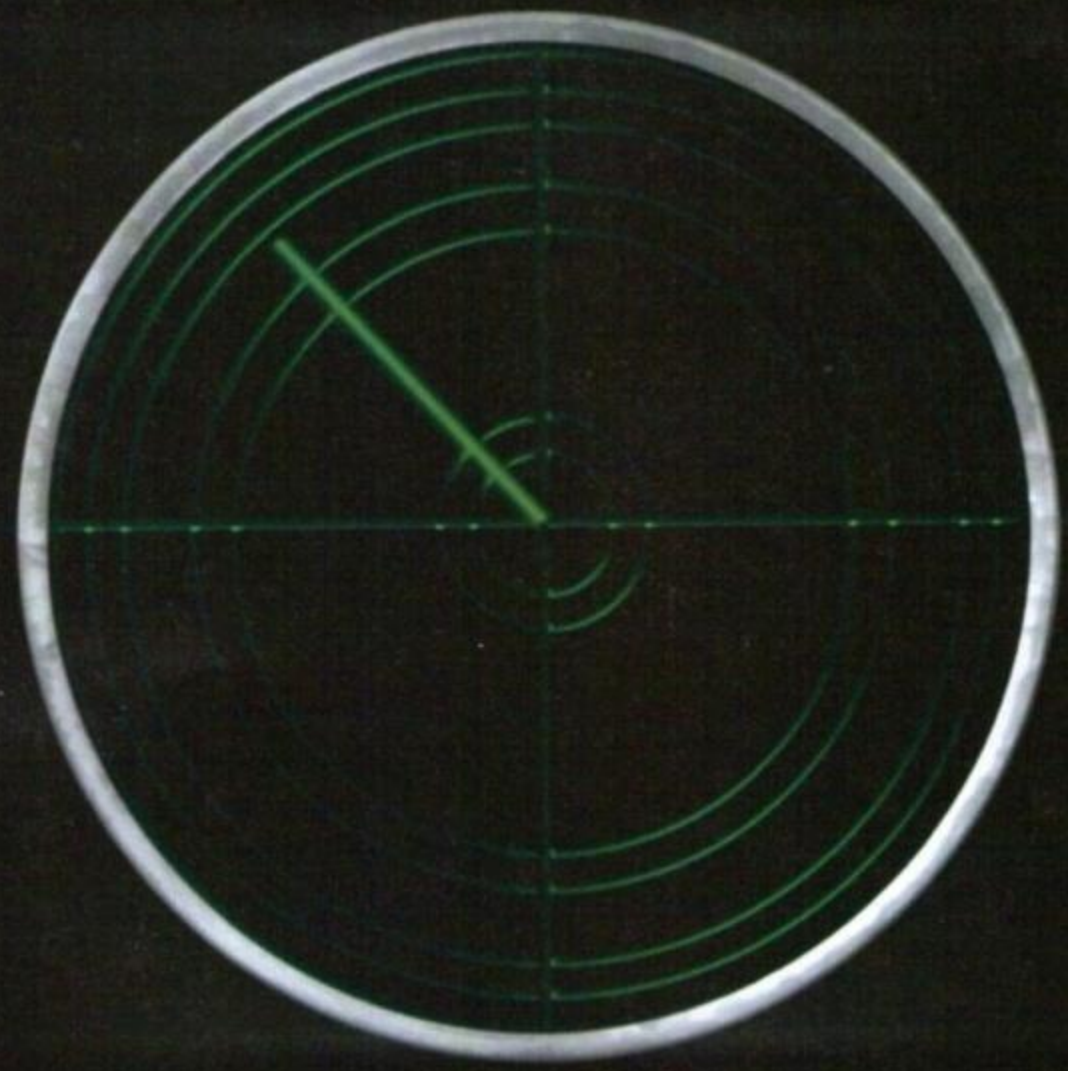
Se la PS2 si appresta ad aprire una nuova epoca, questo libro celebra il trionfo della PSone, descrivendola come fenomeno sociale e di costume, oltre che come formidabile macchina da gioco. "Il grande libro della PlayStation", di formato originale e di pregiata fattura tipografica, si può trovare in libreria la prezzo di L. 44.000, con allegato uno speciale CD contenete i demo di tutti i giochi che hanno fatto la fortuna della prima console Sony. ■

"Il grande libro della PlayStation" saprà soddisfare ogni vostra curiosità!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIDEOGIOCHI?



DAILYRADAR IT

www.dailyradar.it

TUTTO SUI VIDEOGIOCHI IN 5 CANALI

DALLA SQUADRA CHE HA CREATO

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER • UFFICIALE PLAYSTATION MAGAZINE • PLAYPOWER STATION • PC GAMER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SILENT HILL 2

Sta accadendo di nuovo

AL TOKYO GAME SHOW DI QUESTO AUTUNNO È STATO PRESENTATO UN VIDEO DI *SILENT HILL 2*: ECCO A VOI ALCUNE IMMAGINI DI ASSAGGIO, MA ATTENZIONE: SONO PIUTTOSTO IMPRESSIONANTI!

Immagine 1

L'orrore torna alla ribalta, con una nuova storia di possessione demoniaca ambientata questa volta in un'altra parte della città e con un nuovo terrorizzato eroe. Il seguito ha molto in comune con il gioco originale, tanto per cominciare a partire dall'immancabile nebbia. Il video, infatti, comincia con il nostro eroe che rema in mezzo a una densa foschia, come Caronte sul fiume Stige. Una donna comincia a parlare leggendo da una lettera e parlando dei suoi ricordi, della perdita del suo uomo e del fatto che aveva sempre saputo che lui sarebbe tornato per salvarla dai tormenti di Silent Hill. L'uomo nella barca è James, il protagonista, e la donna è sua moglie. Morta tre anni prima…

Immagine 2

Stacco ai titoli di testa. Le parole "Silent Hill" lampeggiano sullo schermo in un verde spettrale, adornate di squarci, bruciature e macchie d'olio come nella sequenza introduttiva del film "Seven", o come se fossero stati realizzati dai creatori di "The Blair Witch Project". Finora non c'è stata musica, solo un senso di minaccia incombente.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Immagine 3

Si torna a Silent Hill. James si trova vicino alla ferrovia, sotto alcuni arcate. Un movimento coglie la sua attenzione: c'è qualcosa che, dal rumore, sembra agitare le ali nell'oscurità. Qualche essere umano in pericolo, forse? James si avvicina per osservare meglio, e non serve a nulla che noi di UPM gli gridiamo di non farlo…

Immagine 4

Come tutti i tipici imbranati cinematografici, James inciampa e passa dal lato luminoso delle barriere a quello immerso nell'oscurità. Forse pensa che il rumore sia di sua moglie, morta e sepolta: improbabile, pensiamo noi, ma lui è un tipo ostinato. A un certo punto il nostro eroe capisce che con il sole di fronte a lui e la nebbia non può comprendere cosa c'è nel tunnel… e allora si avvicina!

Immagine 5

Il punto di vista di James mentre si addentra nell'oscurità. Qualcosa che sembra essere una testa sta sobbalzando violentemente in preda a una specie di attacco epilettico: non si capisce però ancora a cosa sia attaccata la testa…

Immagine 6

L'inquadratura si addentra nelle arcate e mostra una figura avvolta dalle ombre, che si alza da terra e si contorce in maniera inquietante, preda di evidente dolore. Non riusciamo ancora a vedere la sua faccia, ma sembrano non esserci capelli. La tensione aumenta, e continuiamo a guardare.

Immagine 7

La figura ora è in piedi, quando improvvisamente sentiamo le scariche di elettricità statica che nel primo gioco avvertivano dell'arrivo di un mostro e molto probabilmente di un combattimento. La figura nell'oscurità è un mostro? Oppure qualcos'altro salterà fuori? Non lo sappiamo, ma intanto la colonna sonora ha cominciato a gemere e a farci tremare. Se James avesse un briciolo di cervello, scapperebbe via…

Immagine 8

E invece no. Vede la figura, e a giudicare dalla sua espressione scioccata deve proprio trattarsi di un mostro. James deve avere più fegato di quanto pensassimo, o forse è paralizzato dalla paura, e si limita a indietreggiare contro la barriera. Il mostro lo guarda per un momento e sembra pronto a balzargli addosso. Ancora non si sente nulla al di fuori delle scariche e dei gemiti… ▶

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Immagine 9

James tocca contro la recinzione: in trappola! Strappa un rudimentale oggetto contundente dalla barriera e si volta per affrontare la creatura. Sembra proprio che il tema centrale del gioco, come anche dell'originale, sia l'eroe intento a bastonare creature demoniache. Improvvisamente siamo distolti dalla battaglia imminente… Cosa sta accadendo?

Immagine 10

Siamo in un bagno pubblico abbandonato. Una sostanza scura e disgustosa incrosta i muri. Forse è sangue. James è qui e si sta specchiando, cercando di capire se quello che sta vedendo è reale o solo il frutto della sua immaginazione. Ora la musica inizia: orchestrazione grandiosa, chitarra acustica, per poi giungere a un maestoso culmine emotivo. Sullo schermo, alternate a immagini del gioco, lampeggiano parole che indicano i temi principali: tradimento, inganno, amore. Quando il video è stato presentato per la prima volta al Tokyo Game Show, tutti sono diventati ancora più attenti e nessuno osava muoversi.

Immagine 11

Il filmato stacca su di una bambina seduta su di un muro imbrattato da graffiti, mentre la sua voce aggraziata recita una tradizionale filastrocca infantile, che parla della morte. La bambina non è la Cheryl del primo gioco, ma ha certamente qualcosa di strano. Dopotutto l'espediente di mettere bambini nei film dell'orrore ("L'esorcista", "Shining", "Poltergeist") ha sempre funzionato alla perfezione.

Immagine 12

L'inquadratura si allarga e ci mostra una parte più ampia del muro e della città. Nebbia ovunque, e la bambina che continua imperterrita a leggere il suo libro di inquietanti filastrocche.

Immagine 13

Dissolvenza a una misteriosa e affascinante visione. Come può questa donna essere il cadavere della moglie di James morta tre anni fa? Certamente non sembra morta, ma potrebbe essere una non-morta. Più ci si sofferma ad ammirare il suo aspetto sensuale, più ci si rende conto che c'è qualcosa di strano, proprio come con la bambina sul muro. Sembra proprio che il sorriso astuto della donna nasconda qualcosa di cui non è bene fidarsi. Improvvisamente il filmato salta a una sequenza decisamente vietata i minori…

Immagine 14

Un obitorio abbandonato di un ospedale. Un'infermiera giace sul pavimento, il suo volto coperto da una membrana insanguinata, le vene che pulsano sotto la sua pelle. È morta, o forse no: la sua testa si muove, e ora sta vibrando sempre più violentemente.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Immagine 15

Ora l'infermiera è seduta contro il muro, il suo camice sollevato mostra escoriazioni sulle sue gambe e sangue che gocciola sul pavimento, proveniente da chi sa quali ferite. Potrebbe essere infettata da qualcosa di simile al virus Ebola e la sua linfa vitale sta formando una pozza sulle mattonelle, mentre i suoi organi interni si stanno sciogliendo. O forse qualcosa la sta usando come organismo ospitante: orribile!

Immagine 16

Come se non bastasse, un'ombra si precipita sull'infermiera tremante. È… è… non sappiamo esattamente cosa. È una figura umanoide cosparsa di sangue (dell'infermiera? Il suo? Di qualcun altro?). Cosa si appresta a fare? Cosa sta accadendo? La tensione è insopportabile intensa. Alla fine si scopre che la figura misteriosa è quella di un macellaio che indossa un grembiule.

Immagine 17

Il macellaio afferra l'indifesa infermiera per le caviglie e la trascina via. Sembra quasi di assistere a una scena di "Non aprite quella porta", il classico film di Tobe Hooper nel quale una famiglia di pazzi massacrava dei giovani e ne serviva le carni nel proprio ristorante. Non sappiamo dire se sia un bene che l'infermiera sia svenuta: da un lato non deve vedere quello che le sta succedendo, dall'altro il mostruoso macellaio può farle tutto ciò che vuole con assoluta calma…

Immagine 18

Torniamo a James davanti allo specchio. Si sta guardando? O forse anche lui riesce a "vedere" l'infermiera? O forse sta immaginando tutto? Proprio mentre cominciamo a chiederci cosa stia accadendo all'ospedale, veniamo riportati sulla scena.

Immagine 19

L'infermiera non è ancora morta. Si scuote e si dimena mentre la membrana comincia a estendersi su tutto il suo corpo. Forse è stata prodotta dal macellaio mostruoso, come la tela di un ragno lanciata sulla preda. L'infermiera è chiaramente in preda al panico. È per quello che le sta accadendo, o forse prevede qualcosa di ancora peggiore in arrivo?

Immagine 20

Non abbiamo capito esattamente cosa significhi l'inquadratura successiva: sembra una visuale ravvicinata attraverso il tubo di scarico di un gabinetto. Qualunque cosa sia, ci sembra di vedere qualcosa che si muove in fondo al tubo. Non riusciamo a distinguere esattamente le forme, per cui siamo costretti a immaginare. Potrebbe essere un altro mostro, di cui il macellaio è solo un servitore, che attende l'infermiera ormai per buona parte consumata.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Immagine 21

Il mostro con il grembiule ignora i sempre più deboli tentativi di divincolarsi da parte dell'infermiera, e la solleva. Non siamo ancora completamente sicuri di cosa stia accadendo, ma sembra che voglia buttarla nello scarico in modo da nutrire il mostro.

Immagine 22

Nessuno sa cosa sta accadendo laggiù, ma l'infermiera comincia a dimenarsi con rinnovato vigore. Non serve a nulla: il mostro in fondo allo scarico la avvinghia, mentre il macellaio continua a tenerla saldamente per i piedi.

Immagine 23

È tutto finito. Il macellaio estrae la vittima e la getta a terra come un sacco. Ora l'infermiera è totalmente avvolta nello stesso tipo di membrana che prima le ricopriva la faccia. Sembra quasi una specie di crisalide, e infatti la vediamo trasformarsi lentamente in una creatura mostruosa. Forse sarebbe stato meglio se fosse morta…

Immagine 24

Si torna al muro e alla bambina. Molti film dell'orrore costruiscono lentamente la tensione a livelli insostenibili, e poi di colpo spaventano lo spettatore. Il trailer di *Silent Hill 2* capovolge la formula: ci costringe ad assistere a continue scene di orrore e di sangue, inframmezzandole con momenti delicati come questo. Sempre che si possa considerare questa inquietante bambina come un momento rilassante, ovviamente. "Non hai paura, vero?", dice la bambina guardando direttamente verso lo spettatore, come se avessimo appena assistito a un giorno come un altro nella vita di Silent Hill.

Immagine 25

Torniamo dal macellaio. La membrana ha cominciato a tendersi e contrarsi attorno all'infermiera. Sembra che i muscoli e i tendini si stiano contorcendo su di lei per assumere una nuova forma e dare vita a un nuovo corpo. La ragazza si dimena e si agita come se stesse nascendo nuovamente. Un po' come la sequenza iniziale del film "L'ululato", solo che è molto, molto peggio.

Immagine 26

Il macellaio continua a tenere la sua vittima per i piedi, cercando di allargarle le gambe mentre lei assume una posa quasi da crocifissione. La musica raggiunge un crescendo di chitarra elettrica e acustica.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Immagine 27

L'infermiera, avvolta nel suo sacco gelatinoso, comincia a vibrare violentemente, mentre sangue e brandelli di tessuto schizzano via contro i muri. Una scena che ricorda quella di "Scanners", di David Cronenberg, nel quale le teste entravano in vibrazione fino a esplodere. Teniamo duro e continuiamo a guardare…

Immagine 28

Siamo quasi alla fine. Torniamo a James, che si volta dallo specchio e sobbalza in preda all'orrore mentre vede una figura umana senza forma, una massa di muco sanguinolento che è strisciata fino a lui. Immaginiamo siano i resti dell'infermiera, e che tutte le scene precedenti fossero una specie di visione o di flashback. James è visibilmente scosso dalla situazione in cui si trova.

Immagine 29

Ecco che torna in scena la moglie di James. Considerando quello che abbiamo visto, è veramente lei oppure è qualche altro essere che si è impossessato delle sue sembianze corporee? La donna solleva una mano e accarezza la guancia di James, rassicurandolo: "Vedi? Sono reale". Noi non siamo molto convinti, e cominciamo a gridare allo schermo come per avvertire James che magari si tratta dell'infermiera in seguito alla trasformazione. James, dattela a gambe!

Immagine 30

Stacco netto ai gabinetti vuoti, mentre l'inquadratura si muove minacciosamente sui titoli di coda. Possiamo vedere graffiti, scritte, simboli, qualcosa che potrebbe avere un significato. Oppure abbiamo visto troppe volte "The Blair Witch Project"? Sullo schermo scorrono i nomi degli artisti e degli animatori che hanno lavorato al trailer, e poi dopo una dissolvenza appare la scritta "Estate 2001". Decisamente questo gioco sarà un ottimo modo per farvi venire i brividi nonostante la calura estiva… sempre che abbiate il fegato di scoprire i nuovi segreti di Silent Hill!

FUGA dalla CITTA'

INQUIETANTI DETTAGLI EMERGONO DA KONAMI…

Si può senza ombra di dubbio affermare che *Silent Hill* è stato uno dei giochi più controversi mai pubblicati per PSone. L'idea di base (un uomo che durante un viaggio ha un incidente e si sveglia scoprendo che sua figlia è scomparsa) faceva leva su un tipo particolare di paura insita in tutti noi, e il senso di disagio che si provava a vagare per le strade nebbiose era palpabile. Non era un gioco da provare al buio, a meno di non avere un cuore particolarmente forte (mentre da quanto abbiamo visto il seguito sembra richiedere anche uno stomaco molto resistente). Gli enigmi erano coinvolgenti e richiedevano una buona dose di ragionamento: non bastava premere una sequenza di leve e di interruttori. Cosa dire del seguito?

"La trama non segue esattamente quella del primo gioco", spiega Yukako Hamaguchi, una figura importante della Konami Japan. "I personaggi non sono gli stessi. Il gioco si svolge in ambientazioni diverse di Silent Hill. Ovviamente ogni sorta di strano avvenimento avrà luogo in esse". "Il protagonista è James", continua la Hamaguchi. "Riceve una lettera da sua moglie morta tre anni prima. Dice che vuole incontrarlo a Silent Hill, un luogo che per loro ha un significato speciale". Viene da chiedersi che razza di coppia potrebbe scegliere un simile posto per una luna di miele, ma non importa.

"Siccome la faccenda non gli quadra, James si reca a Silent Hill per capire. E qui cominciano fatti strani". Sembra che la struttura di gioco sarà simile a quella del primo titolo, il che non è una sorpresa se si pensa che il team di sviluppo è composto praticamente dalle stesse persone. Come dimostrato dal trailer, quello che distinguerà *Silent Hill 2* dalla concorrenza è lo sfruttamento delle capacità grafiche della PS2. "L'aspetto cinematografico del gioco è importante per l'atmosfera paurosa. Questa volta la nebbia e l'oscurità saranno molto più realistiche. Un altro elemento che ha reso così terrificante *Silent Hill* è la musica, e anche questa volta la colonna sonora contribuirà all'atmosfera. Il compositore è lo stesso del capitolo precedente". Già cominciamo a tremare. *Silent Hill* era celebre per le sue scene di sparatorie, e il seguito ne promette persino di più, senza diventare uno sparatutto. "Ci saranno diverse armi e oggetti contundenti. Dal primo gioco ritorneranno la pistola e il tubo d'acciaio, ma saranno integrati da nuove armi che al momento non possiamo ancora rivelare", suggerisce la Hamaguchi.

Silent Hill 2 arriverà nei negozi la prossima estate. Non vediamo l'ora di giocarci… ma non da soli! ■

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

YOUNG & RUBICAM

C'È CHI LE PARTITE LE COMPRA.

E CHI PRIMA LE NOLEGGIA.

DA BLOCKBUSTER PUOI COMPRARE TUTTE LE PARTITE CHE VUOI, SCEGLIENDO TRA L'AMPIA E CONVENIENTE OFFERTA DEI VIDEOGAMES . INOLTRE LE PARTITE PUOI ANCHE NOLEGGIARLE, PRENDENDO LA TUA COPIA TRA LE TANTE DISPONIBILI. PUOI PROVARE E RIPROVARE IL TUO VIDEOGAME E, SE DECIDI DI COMPRARLO, TI RIMBORSIAMO IL PREZZO DEL NOLEGGIO. NON HAI LA CONSOLE? NOLEGGIALA. PERCHÉ L'IMPORTANTE È GIOCARE.

Play A BLOCKBUSTER® Night

BLOCKBUSTER

http://www.blockbuster.it

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROGETTI

UPM SBIRCIA I PROGETTI DEGLI SVILUPPATORI PER PORTARVI LE NOTIZIE PIÙ RECENTI SUL MONDO DEI VIDEOGIOCHI PLAYSTATION

LA VOCE DELL'ESPERTO

Nobuo Uematsu,
Musical Director
di *Final Fantasy IX*

In Giappone il CD musicale della colonna sonora di *Final Fantasy IX* è in cima alle classifica di vendita, ma non in quella speciale delle colonne sonore dei videogiochi, bensì nella Hit Parade dei 40 CD più venduti in assoluto! Abbiamo intervistato il compositore di tali musiche, che nel suo paese è una vera pop star.

In cosa differisce la musica di *Final Fantasy IX* rispetto a quella dei suoi predecessori?
In molto. A differenza dei due episodi precedenti, questa volta abbiamo dato più importanza alla musica che al gioco in sé, in parte perché molti fan si sono lamentati delle sonorità Ambient di *Final Fantasy VII* e *VIII*. La musica pareva posta in seconda piano, distaccata dal gioco vero e proprio. *Final Fantasy IX* è probabilmente l'episodio più ricco di sempre, in termini di musica e suoni.

Quanto è stata apprezzata questa mossa dal pubblico?
A quanto pare stiamo vendendo moltissimi CD. Il problema è che ora molti fan della serie si stanno lamentando perché si sono persi le rilassanti colonne sonore che accompagnavano *Final Fantasy VII* e *VIII*. È davvero difficile accontentare tutti ogni volta, in particolare se si considera che ci sono tantissimi giocatori che conoscono la serie alla perfezione. Queste persone sembrano scontentarsi ogni volta che modifichiamo qualsivoglia singolo aspetto del gioco. Pertanto, noi cerchiamo sempre di inserire quanti più elementi possibili in grado di soddisfare gli occhi e le orecchie dei nostri fan. Forse è per questo che la nostra serie è così famosa.

La musica di *Final Fantasy IX* si è evoluta parallelamente alla straordinaria grafica?
Per molti aspetti i miglioramenti grafici ci hanno obbligato a cambiare il nostro stile. Prima di *Final Fantasy VII* e *VIII* la grafica da sola non bastava a supportare l'atmosfera che stavamo cercando di realizzare. La musica doveva essere più presente e doveva descrivere meglio i personaggi e le tematiche che la accompagnavano, in modo che i giocatori si potessero maggiormente immedesimare, cosa molto importante in giochi di un certo spessore. L'uscita della PSone per noi è stata fondamentale, perché ci ha permesso di realizzare molte idee. Forse ora abbiamo preso troppo il largo.

Da dove hai tratto ispirazione per la musica di *Final Fantasy IX*?
Come per il resto del gioco, abbiamo studiato di nuovo i capitoli precedenti, per garantire qualcosa di speciale per l'ultimo episodio della serie ad apparire su PSone. Abbiamo cercato di riproporre in maniera diversa ciò che ha reso *FF* così amato nel corso degli anni. Molti affermano che ci siamo riusciti.

Qualche pettegolezzo su un futuro *Final Fantasy* su PS2?
Non ve lo dirò mai.

Hellboy

Hellboy

Panzer Front

Panzer Front

SOMMARIO...

Panzer Front 30
Un gioco di carri armati che enfatizza l'aspetto manageriale della guerra. *Gran Turismo* con i carri armati? Può darsi

Hellboy 32
È rosso, è morto e ha delle punte sulla testa. È anche dalla parte del bene

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NOME:

PANZER FRONT

NOTE:

GRAN TURISMO PER CARRI ARMATI? LA GUERRA NON È MAI STATA COSÌ DIVERTENTE

CARATTERISTICHE	
GENERE:	Azione/Strategia
CASA:	JVC
SVILUPPO:	Enterbrain
DATA DI USCITA:	Aprile
COMPLETO:	50%

Gli effetti sonori dei carri armati sono molto realistici, vi sembrerà di vivere l'azione in prima persona.

Bisogna dire che i guidatori di carri armati se la passano abbastanza bene. Rinchiusi in tonnellate di acciaio come protezione e armati di un grosso cannone, si fanno certo invidiare dai loro commilitoni, che sono costretti ad andare a piedi e sono protetti solo dall'elmetto e armati con un misero fucile. Nonostante il suo potenziale, le battaglie tra mezzi corazzati non ha mai preso piede su PlayStation, almeno fino a ora. *Panzer Front* della Enterbrain è un onesto simulatore di carri armati, e mira a essere niente meno che il *Gran Turismo* per i fan del proprio genere.

Ambientato durante le 23 battaglie della Seconda Guerra Mondiale, gli scontri avvengono sia nelle città che negli spazi aperti. *Panzer Front* vi mette al comando di 24 diversi carri armati appartenenti alla Germania, Russia, o all'America. Ma c'è di più, riuscirete a ottenere risultati migliori se sarete in grado di cambiare gli eventi della guerra con i successi o meno del vostro mezzo. Infatti, il direttore della Enterbrain, Yasushi Ishizu, ricorda che *Panzer Front* è più di un gioco di strategia, si tratta di una azione/simulazione. "I giocatori possono cimentarsi come di fronte a un arcade", dice, "ma per un coinvolgimento maggiore deve essere il giocatore a entrare in campo". Questo significa che non dovete occuparvi soltanto del vostro singolo carro armato, ma dovete aiutare anche la fanteria e gli altri mezzi. Spesso avrete il compito di spianare la strada per le truppe a piedi sparando colpi alle fortificazioni nemiche dalla collina vicina, in modo da ottenere un vantaggio tattico e facilitare la vita ai vostri commilitoni. Ma siccome l'IA del nemico e dei vostri alleati è molto avanzata, spesso le cose finiscono per non andare come vorreste.

Ishizu descrive una missione particolare. "Il giocatore deve usare la copertura dei carri più deboli e dei palazzi per evitare la linea di fuoco dei carri nemici. Il fatto di avere poche risorse aumenta ancor di più la difficoltà".

Il realismo è tutto in *Panzer Front*, e Ishizu rivela che l'attenzione al dettaglio si accattiverà sicuramente le simpatie di tutti gli appassionati dei film sulla II Guerra Mondiale come *Slavate il Soldato Ryan*. "Senza questo tipo di precisione, la componente storica sarebbe andata persa", dice. La visuale di *Panzer Front* è a favore di quella precisione di cui si parlava; potete sparare creando enormi buche o distruggere palazzi, mentre durante le battaglie le esplosioni devasteranno il terreno e il fumo vi impedirà la visuale. Un'esperienza unica in un'atmosfera molto particolare... ■

Sono presenti 23 battaglie simulate, il divertimento è quindi assicurato.

PROFILO	
SOCIETA:	Enterbrain
NOME:	Yasushi Ishizu
QUALIFICA:	Responsabile
STORIA:	*Power Dolls 2*, una simulazione militare strategica ambientata nel futuro. È uscita solo in Giappone
INFLUENZE:	I film di Hollywood e i giochi da tavolo militari.

CITAZIONE: **"Potete sparare creando enormi buche o distruggere palazzi"**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

X TECNOLOGIES™

PC and PlayStation™ accessories

Play together

Dark Rumble
analog/vibration function

Memory Cards

Super Mito - *digital standard joypad*

Roadstar - *compact wheel vibration function*

Play5 - *multi adaptor*

Ducati Corse - *racing handlebar*

CTO Via Piemonte, 7/f - 40069 Zola Predosa - Bologna, Italy
51 753418

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NOME:

HELLBOY

NOTE:

UN GROSSO E MUSCOLOSO DEMONE CHE COMBATTE PER I BUONI... DECISAMENTE QUALCOSA DI INNOVATIVO!

CARATTERISTICHE	
GENERE:	Azione/avventura
CASA:	Cryo Interactive
SVILUPPO:	Dark Horse Interactive
DATA DI USCITA:	Imminente
COMPLETO:	80%

Resuscitato dagli umani, Hellboy è stato tenuto in segreto fino all'età di 18 anni. Storia abbastanza plausibile.

Come potete facilmente immaginare, Hellboy è il personaggio sulla destra...

La vendita di fumetti sta precipitando vertiginosamente, e la Marvel Comics, una delle case leader del settore, ha pensato bene di concentrarsi in maniera maggiore sui videogiochi. Ma se la Marvel, la DC, e le altre case si sono arrese per quanto riguarda il prodotto cartaceo, bisogna dire che in questo nuovo campo sono capaci di stupire non poco. Basti pensare all'ottimo *Spiderman*, un successo per due motivi: è un gioco molto avvincente e ha portato il fumetto a nuova vita. Senza il lavoro di pubblicità creato dal fumetto, probabilmente sarebbe stato un titolo come un altro, quindi a dispetto di quanto vendano i supporti su carta, questi costituiscono senza dubbio una grande fonte di ispirazione.

Basato sulla serie Dark Horse, scritto e disegnato dall'artista di culto Mike Gignola, *Hellboy* è un gioco d'azione e di avventura in terza persona, con protagonista un enorme demone rosso. Le sue origini sono avvolte nel mistero, si sa solo che è stato creato da un piccolo cervello rosso e cresciuto dalla gente normale. Lavora per il Bureau For Paranormal Research And Defence, ma senza mai portare la cravatta. Nello svolgere il lavoro per questo ufficio, cioè risolvendo misteri del tipo X-Files, Hellboy ricerca indizi sul suo passato. Il gioco è ambientato nella Cecoslovacchia del 1962, con il nostro eroe scarlatto imprigionato in un spaventoso manicomio, dove uno dei rinchiusi sta cercando di aprire un portale verso il mondo del male. Se il tutto vi sembra un po' troppo strano, la Cyro ha promesso una trama ricca di colpi di scena e di sorprese. Il produttore esecutivo di *Hellboy*, Olivier Lebourg sostiene che "il gioco mira a essere apprezzato da tutti, ma i fan del fumetto faranno di tutto per non farselo sfuggire".

Il creatore di *Hellboy* Mike Mignola ha contribuito alla realizzazione del titolo, consigliando svolte nell'intreccio e assicurando al gioco la giusta fedeltà al prodotto originale. "Colori, dialoghi, azioni e movimenti di Hellboy... Ci siamo impegnati nel rimanere il più vicino possibile al fumetto", spiega Lebourg. "Inoltre, Mike Mignola è stato coinvolto anche nella revisione dei dialoghi durante il gioco". E il gioco vero e proprio? *Hellboy* si snoda in 120 "stanze" divise in sei distinti locali pieni di nemici da sconfiggere ed enigmi da risolvere; un cimitero nel centro di Praga, il manicomio, il Monastero medievale, le fogne, una città abbandonata e infine l'Inferno stesso. La prospettiva di incontrare in questi livelli dei "monaci malvagi" o delle "infermiere mutanti" ricorda sicuramente qualcosa. Il tempo ci dirà se *Hellboy* riuscirà a guadagnarsi il Paradiso, o sarà pronto per il regno delle tenebre... ■

PROFILO	
SOCIETÀ:	Cryo
NOME:	Olivier Lebourg
QUALIFICA:	Produttore esecutivo
STORIA:	Lebourg ha lavorato alla Cyro per sette anni, supervisionando, con altri, a *Hard Boiled* e *Pax Corpus*.
INFLUENZE:	Il fumetto *Hellboy*.

CITAZIONE: **"Ci siamo impegnati nel rimanere il più vicino possibile al fumetto"**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

È IN EDICOLA

LA RIVISTA DI SOLUZIONI, TRUCCHI, E CONSIGLI PER PLAYSTATION™

A SOLE 8.000 LIRE

future MEDIA ITALY

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SALVATE PAPERINA!

Disney

PAPERINO

OPER@ZIONE "P@PERO"?*!

www.disney.it

Un esplosivo gioco d'azione in 3D

- **Guida Paperino,** tieni a bada il suo carattere dirompente in questa esilarante missione: **liberare Paperina.**
- **Con la partecipazione di tutta la banda dei paperi,** amici e nemici: Paperina, Qui Quo Qua, Merlock, Amelia, i pericolosi Bassotti e tanti altri.
- **24 livelli** di furioso, sfrenato divertimento.

Disney INTERACTIVE

Ubi Soft

PC CD ROM · PlayStation · PlayStation.2 · GAME BOY COLOR · Dreamcast · NINTENDO 64

© Disney. All rights reserved - © 2000 Ubi Soft Entertainment. All rights reserved - All corporate names are registered Trade Marks of their respective owners.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANTEPRIME

GENNAIO 2001

PlayStation Magazine

CHE COSA VOGLIAMO? QUESTI GIOCHI QUANDO LI VOGLIAMO? ADESSO

1. ISS PRO EVOLUTION 2
Konami
Ha tutte le potenzialità per diventare la miglior simulazione di calcio in circolazione. La redazione di UPM non vede l'ora di mettere le mani su questo capolavoro annunciato.

2. DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES
Infogrames
Il macho degli sparattutto non è l'unico a essere ansioso di sbarcare nella "Terra delle ragazze".

3. C-12
SCEE
Si arricchisce il filone di *Metal Gear Solid* con un nuovo gioco ricco di tecnologie avveniristiche e missioni di spionaggio.

4. EVIL DEAD: HAIL TO THE KING
THQ
Un'interpretazione frenetica del genere horrror si appresta a terrorizzare i giocatori!

007 Racing 036

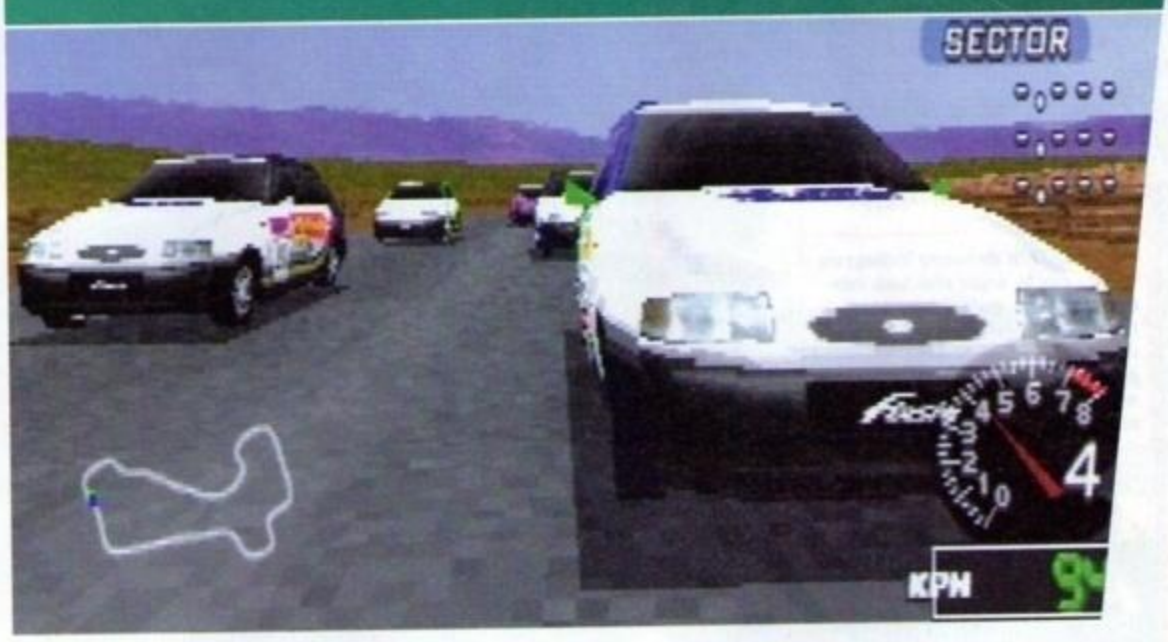
Bisognerà anche salvare il mondo, ma era proprio necessario ammaccare le più belle automobili del mondo?

Blade 038

Quale miglior ammazzavampiri di un mezzo-vampiro?

Championship Motocross 2001 . 040

Salti acrobatici e tanto fango vi attendono in questa intuitiva simulazione motociclistica



DOVE SEI?

UPM È SULLE TRACCE DI UN TITOLO CHE ORMAI TUTTI DAVANO PER DISPERSO...

LMA Manager 2001

Codemasters

Come spesso succede nel mondo del calcio, per un semplice infortunio il debutto di *LMA Manager 2001* è stato rimandato di qualche mese. Ora non resta che attendere il completo recupero di questo campione del calcio gestionale.

IMMINENTI

ALCUNI DEI GIOCHI SU CUI POTRETE METTERE LE MANI NEL CORSO DEI PROSSIMI DUE MESI...

Tutte le date possono cambiare in qualsiasi momento

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Interno
Giocatore: 1 - 2
Data di uscita: Imminente

007 Racing

JAMES BOND CHE FA LA STAR IN UN GIOCO DI GUIDA TUTTO SUO? EBBENE SÌ, CHIEDETE A Q PER TUTTI I DETTAGLI...

OH, JAMES...

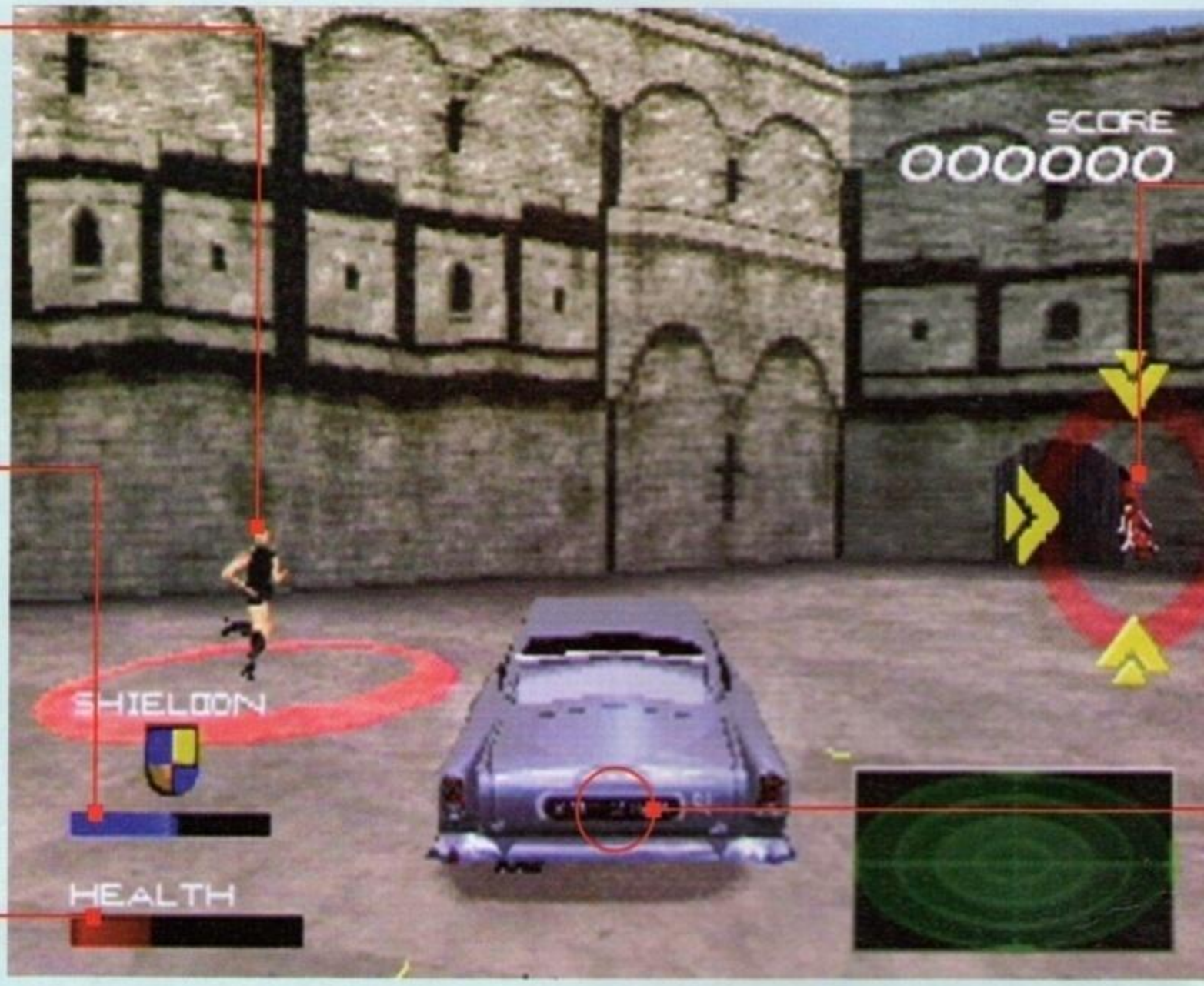
Non sarebbe Bond se non ci fossero belle ragazze in pericolo, giusto? Questa è Miss Cherise Little... Niente male, vero?

ARMAMENTI

I razzi Hellfire sono utili per distruggere altri veicoli, quindi raccoglieteli quando è possibile. Le mitragliatrici montate sull'auto sono uno standard e con l'avanzare del gioco Q vi fornirà anche armi più potenti, come i laser sulle ruote.

PERICOLO DI VITA

Forse 007 è davvero indistruttibile, ma le auto che usa certamente no, quindi bisogna farci attenzione. Se la barra della salute si abbassa troppo, potreste essere eliminati dalla missione e dai bonus che vi siete conquistati.



Ah, eccoti Bond, ti stavo aspettando. Eri impegnato con il tuo nuovo istruttore di combattimento? Bene. Ora fa attenzione, 007, tutto questo è molto importante, così smettila di giocare con l'accendino con dentro una pistola...

Come se il mondo non fosse abbastanza, la Electronic Arts e l'inventiva diabolica del ramo Q dell'MI6 hanno unito i loro sforzi per creare il gioco di guida di James Bond. Il titolo non è ancora finito, ma noi di UPM abbiamo preparato un'anteprima "solo per i vostri occhi" in modo che sappiate tutto prima che esca nei negozi. Non è il solito gioco di guida, decisamente, sappiamo quanto poco piace a Bond sporcarsi le mani.

Potrete guidare tutte le macchine meravigliose, di cui va pazzo, in quindici frenetici percorsi, con missioni che vanno dal Sud America a Monaco.

Ci sono terroristi politici, geni del male, bruti malvagi e meravigliose donne assassine, e voi avete la licenza di ucciderli tutti quanti. Se riuscirete a consegnarli alla giustizia, pare che ci sarà per voi anche una modalità "incubo" come ricompensa. Il ramo Q e M rimarranno in contatto con voi tramite un satellite, tenendovi informati sugli obiettivi di missione, offrendo aiuto e consiglio.

Finora possiamo dire che il titolo ci sembra interessante e molto divertente, anche se alcuni sono preoccupati del fatto che potrebbe non essere troppo longevo dati gli standard attuali e le aspettative dei giocatori, ma la possibilità di rigiocare le vecchie missioni per migliorare i propri punteggi e scoprire i segreti potrebbero essere degli incentivi non indifferenti.

"Potrete guidare tutte le macchine meravigliose, di cui va pazzo, in quindici frenetici percorsi"

È tutto per ora, ma aspettatevi una recensione completa nel prossimo numero della rivista. E mentre andate via, mandate dentro Moneypenny, dobbiamo fare il debriefing dell'ultima missione... ■

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MOSSE VISCIDE

Semplice ma efficace. Raccogliete le taniche d'olio e usatele per far sbandare i nemici. Ci sono anche fumogeni che vi aiuteranno a nascondervi.

PUNGIGLIONE

I nuovi missili stinger a guida laser dovrebbero essere di grande aiuto. I servizi segreti hanno nascosto casse di ricariche lungo la strada, sono ottimi come arma antiaerea.

Controllo a distanza. Sfortunatamente c'è un incidente, e dovrete pilotare la BMW con un controllo a distanza, passando vicini alle telecamere di sicurezza dell'edificio.

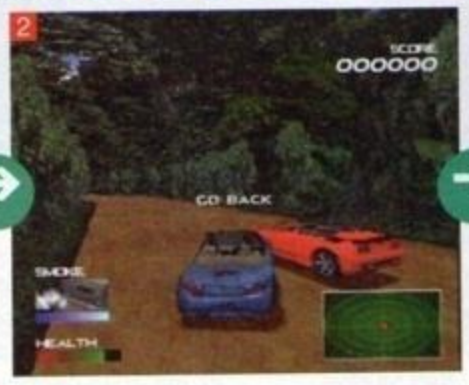
Due giocatori

Se non vi divertite abbastanza potrete sempre passare alla modalità a due giocatori in cui potrete duellare con un amico o giocare con esplosivi innescati. Ci sono molte arene interessanti, ma non sono ancora disponibili.

CORAZZATURA

Raccogliete l'armatura per conquistare una temporanea invulnerabilità agli urti e alle armi nemiche.

MACCHINE DA SOGNO CI PIACEREBBE VEDERLE TORNARE INTERE



Le immagini della sequenza introduttiva ci presentano le auto che Bond guiderà in missione. Il ramo Q ha lavorato senza pause per personalizzare la DB5, la Lotus e la Z3 in modo da aiutarvi a completare le missioni con stile e sicurezza. Cercate di portarle indietro in un pezzo, sapete come Q è attaccato alle sue invenzioni.

1) Aston Martin DB5 (*Goldfinger*)
2) BMW Z3 (*Goldeneye*)
3) Lotus Esprit (*La Spia Che Mi Amava*)
4) BMW 750i (*Il Domani non Muore Mai*)
5) Aston Martin Vantage (*The Living Daylights*)

UPM OPINIONE

PREGI
- Azione a molti ottani
- Bellissime auto
- È James Bond

DIFETTI
- Solo 15 missioni
- Missioni simili
- Brutti rumori del motore

OSSERVAZIONI

Le informazioni che avete letto in questo dossier sono altamente classificate. Se questi documenti cadessero nelle mani sbagliate la sicurezza nazionale sarebbe altamente compromessa. Con spirito patriottico, ingoiate subito la rivista.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Casa: Activision
Sviluppatore: Hammerhead
Giocatori: 1
Data di uscita: Imminente

Blade

UNA LAMA AFFILATA CONTRO LA MINACCIA DEI VAMPIRI! *BLADE* È ARRIVATO!

EQUIPAGGIAMENTO

Tenendo premuto ▣ e premendo ← o → potrete vedere gli oggetti dell'inventario. L'oggetto equipaggiato viene illuminato in questo piccolo riquadro insieme con la sua quantità rimasta.

SALUTE E FELICITÀ

Questa è la vostra barra di energia. È semplice e senza sorprese. Ci sono molti kit-medici in giro per i livelli, quindi raccoglieteli e non lanciatevi ciecamente nel combattimento.

Questo gioco, ispirato sia al fumetto che al film, vi vede protagonisti come cacciatori di vampiri in oscuri panorami cittadini, in lotta contro mostri sovrannaturali e alle prese con rompicapi di ogni genere...

Prima di tutto *Blade* è un gioco di combattimenti frenetici, che vi lancia immediatamente nell'azione con molte armi diverse, prima tra le quali la spada da samurai usata anche dal protagonista. Come arma di base è molto efficace, ma le mosse con essa effettuabili sono piuttosto poche. Per quanto riguarda le armi a distanza, dovrete scegliere molto attentamente gli attrezzi del mestiere. Non ha senso sprecare pallottole d'argento contro avversari ordinari, per esempio, quelle normali vanno benissimo, meglio tenersi quelle speciali per i non-morti. *Blade* offre un sistema innovativo di puntamento sui bersagli: tenendo premuto il tasto R1 e indicando il nemico più vicino aumenterete la vostra mira. Più il tasto rimarrà premuto prima di sparare e più la mira sarà precisa. Talvolta un colpo singolo può uccidere un nemico potente in modo molto spettacolare, anche se bisogna fare pratica. I controlli sono efficaci, ma in un primo momento possono confondervi.

Tutti gli oggetti e le armi si possono usare ed equipaggiare durante il gioco, senza menu che vi distraggano dall'azione principale. Tutti i pulsanti del joypad vengono utilizzati e questo significa un controllo istantaneo su tutte le azioni principali. L'unico problema è che il movimento laterale si ottiene tenendo premuto un tasto, quindi dirigendosi a destra o a sinistra, con ovvi problemi con le dita! Sicuramente i tasti L1 e R1 sarebbero stati più adeguati per una simile funzione, ma non avrete molto tempo per preoccuparvi di queste cose, dato che i combattimenti frenetici e molto frequenti vi faranno entrare nello spirito del gioco come far fuori un po' di zombie: la personalità di *Blade*, poi, vi potrà dare un'idea precisa dell'esperienza offerta dal gioco. Il titolo non è ancora del tutto completato e ci sono alcuni dettagli da mettere a posto, ma nulla di fondamentale. Con un mese o poco più, potremo distruggere le orde di Erebus senza esclusione di colpi... ■

"Niente vi farà entrare nello spirito del gioco come far fuori un po' di zombie..."

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SULL'OBIETTIVO

La vista del puntamento ha una barra che mostra la salute del nemico e un cerchiolino colorato. Se il cerchio è rosso il nemico è umano, se è giallo è un non-morto: sparate al momento giusto e soprattutto con l'arma giusta.

CADAVERI

Non perdete tempo quando vedete un cattivone, risolvete il problema il più rapidamente possibile. Non potete sapere se comparirà qualcun altro a dargli manforte contro di voi.

L'EROE

Blade è il migliore in quello che fa, usando la sua spada da samurai. È l'arma migliore per attaccare di sorpresa i nemici alle spalle e li fa fuori rapidamente e silenziosamente.

Le scene di degrado urbano abbondano in *Blade*. Come molti supereroi dei fumetti dovrete combattere contro capi malavitosi durante la vostra avventura. Ricordatevi di lavarvi le mani prima di pranzo.

La stanza rossa qui sopra contiene alcuni segreti. La prima volta che ci entrerete sembrerà vuota ma poi, improvvisamente, verrete assaliti dagli zombie. Le locazioni come questa spesso nascondono leve od oggetti particolari.

STRADA SENZA USCITA

Certe stanze si vedono con una visuale fissa di telecamera in stile *Resident Evil*.

SIGNORI SCUSATEMI

Blade scopre uno zombie che si nasconde: fatelo fuori sparando e non fatevi troppi scrupoli, la posta è elevata nella vostra missione contro il male.

IL MONDO È BELLO PERCHÈ VARIO LIVELLI DIVERSI? CI POTETE SCOMMETTERE!

Ogni missione è una piccola odissea a sé stante, e il primo livello è un perfetto esempio. Blade parte da un magazzino ma presto lo scenario cambia e si trova a strisciare in condotti e tunnel emergendo in una strada.
Da qui, deve trovare il modo di salire su una nave da carico alla fonda nel porto. È un'ottima introduzione per imparare i controlli di movimento e per un po' di combattimenti – *Blade* non è *Metal Gear Solid*, ma ha alcuni elementi di infiltrazione.
Se riuscite ad arrivare silenziosamente alle spalle di un nemico potrete dargli un paio di rapidi colpi di spada facendolo fuori senza problemi.

UPM OPINIONE

PREGI

- Molti combattimenti
- Ambienti molto vari
- Frenetico

DIFETTI

- Poca varietà nella natura delle missioni

OSSERVAZIONI

Se i problemi che abbiamo notato nelle prime versioni di *Blade* verranno corretti, potrebbe essere un titolo di tutto rispetto. Potrebbe essere troppo semplicistico per alcuni (non c'è molto altro oltre al combattimento e a qualche rompicapo), ma quello che è importante è che sia un'esperienza divertente.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

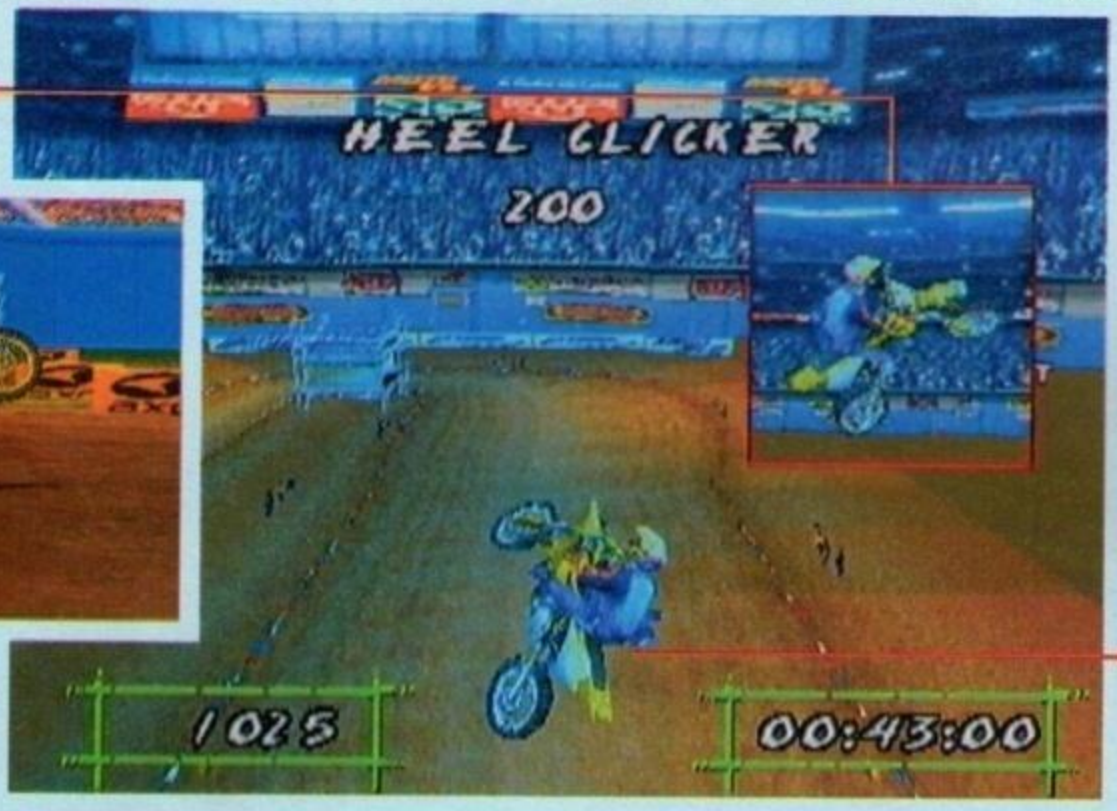
Casa: THQ
Sviluppatore: Interno
Giocatori: 1
Data di uscita: Imminente

Championship Motocross 2001

TUTTO IL FASCINO DEL MOTOCROSS SI PREPARANO A TORNARE SU PLAYSTATION CON UN VIDEOGIOCO DEDICATO AL CELEBRE CAMPIONE AMERICANO RICKY CARMICHAEL...

ACROBAZIE

Potrete esibirvi in tutte a quelle acrobazie che nella realtà sarebbe ben poco prudente provare.



FOLLIA SU DUE RUOTE

Una gara di motocross presuppone una buona dose di coraggio e, quando serve, di lottare a gomitate con un affollato branco di motociclisti. Vi sentite pronti per lottare nel fango insieme a questi pazzi centauri?

PERCORSI DISSESTATI

Championship Motocross 2001 **permette di gareggiare su circuiti di ogni genere. Ci si può infatti esibire tanto sui circuiti all'aperto quanto negli imponenti stadi americani. Per i più esibizionisti vi è poi la possibilità di prendere parte alla modalità "Freestyle" e rischiare la pelle con salti altissimi e pericolose acrobazie aeree. Da sottolineare inoltre l'ottima realizzazione dei percorsi, ricchi di buche, cambi di pendenza e asperità varie, insomma, un vero e proprio paradiso per gli amanti del motocross.**

Il motocross, si sa, è una disciplina su due ruote che oltre a richiedere al pilota una buona dose di coraggio, presuppone una certa predisposizione al funambolismo. Il prezzo pagato dagli appassionati per praticare questo sport è stato finora esageratamente alto: svariati milioni spesi nella moto oltre agli eventuali traumi e fratture riportati in seguito a ogni caduta.

È grazie alle simulazioni per PlayStation come *Championship Motocross 2001* che ogni giocatore può cimentarsi in questa disciplina impegnando pochi risparmi (il prezzo di copertina del gioco) e, soprattutto, evitando di mettere a repentaglio la propria incolumità fisica.

Championship Motocross 2001 proietta il giocatore in sella alle potenti moto da cross con cilindrate che vanno dai 125 ai 250cc prodotte per la scorsa stagione agonistica dalle più importanti case motociclistiche. Gli eventi proposti nel gioco non si rifanno al campionato europeo ma a quello americano. Potrete così prendere parte alle più importanti gare di motocross statunitensi esibendovi tra boschi e prati su spettacolari percorsi all'aperto o, in occasione del Supercross, impennando negli stadi dei circuiti indoor. Oltre a Ricky Carmichael, vera e propria star del motociclismo americano nonché per ben tre volte vincitore del campionato statunitense, in *Championship Motocross 2001* avrete l'opportunità di impersonare altri trenta importanti campioni tra cui, giusto per citarne alcuni, Mike Larocco, Jeff Emig e Greg Albertyn.

Il modello di guida si rivela piuttosto semplice e intuitivo ma grazie all'elevata velocità delle moto e alla complessità dei circuiti anche i giocatori più esperti sono costretti a rimanere sempre concentrati lungo l'intero arco della partita. Ogni valutazione è in ogni caso ancora prematura, il gioco è infatti ancora in fase di sviluppo e nuovi particolari dovrebbero essere implementati nella versione finale. *Championship Motocross 2001* sembra comunque possedere tutte le qualità per offrire al giocatore un discreto divertimento. ■

UPM OPINIONE

PREGI
- Grafica fluida
- Tracciati splendidi
- Modello di guida semplice

DIFETTI
- Il controllo della moto si limita alle traiettorie
- Forse non troppo vario
- Chi è il testimonial?

OSSERVAZIONI

Si rivolge a chi, senza troppe complicazioni, vuole esibirsi con una motocicletta in salti, impennate e acrobazie varie. L'ampia offerta di modalità di gioco, tracciati e motociclette rende questo titolo molto appetibile.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Non sai dove mettere i piedi? Parti con quello giusto.

PlayStation

Walt Disney
IL LIBRO DELLA GIUNGLA

www.scee.com/junglebookgroove

TUTTI I SOFTWARE PLAYSTATION SONO COMPATIBILI CON PSone.

PSone

e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it. ©Disney. ©2000 Ubi-Soft Entertainment. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Casa: NewsKidCo
Sviluppatore: Culture Publishing
Giocatori: 1-2
Data di uscita: Imminente

Hello Kitty's cube Frenzy

ANCHE I GATTI VANNO IN PARADISO!

LA CLESSIDRA

Ogni livello è caratterizzato da un limite di tempo, entro cui terminare lo schema. Piuttosto che utilizzare un prosaico conteggio alla rovescia, gli sviluppatori hanno preferito impiegare una clessidra che, oltre tutto, meglio si adatta allo stile grafico del gioco.

I PERSONAGGI

Oltre a Kitty, ogni livello può ospitare dei personaggi non giocanti che, pur non rappresentando dei veri e propri nemici, tendono a mettere i bastoni tra le ruote al giocatore. La versione dimostrativa del gioco presentava tre diversi personaggi: un pinguino, una foca e un panda...

I CUBI COLORATI

A differenza dei blocchi di *Tetris*, i cubi di *Hello Kitty* cadono in formazioni da 2, 3 o 4 cubetti di vario colore che possono essere spostati e ruotati in modo da formare provvidenziali scale, grazie alle quali Kitty può raggiungere i vari oggetti sparpagliati per lo schermo.

GLI OGGETTI

Sparsi in giro per lo schermo, ogni livello contiene un numero imprecisato di oggetti (di solito, da 3 a 8) che devono essere recuperati da Kitty entro lo scadere del tempo. Il problema è che la maggior parte degli oggetti sembra levitare nell'aria e, per raggiungerli, si rende necessario l'impiego dei cubetti colorati che cadono provvidenzialmente dal cielo.

TUTTI A SCUOLA

Così come solitamente accade nella maggior parte dei rompicapo, nel gioco è stato inserito un "tutorial", ossia una serie di livelli di allenamento atti a far prendere rapidamente confidenza col sistema di controllo, con le regole e con le principali tecniche di gioco. Dopotutto... anche i gatti devono imparare a comportarsi!

Il genere "rompicapo" è una categoria videoludica solitamente destinata a un pubblico piuttosto maturo. È strano, da questo punto di vista, che un rompicapo per la console di casa Sony porti invece la firma della NewKidCo, una casa di sviluppo prevalentemente dedicata alla realizzazione di giochi per i più piccoli. Questo sembrerebbe suggerire che *Hello Kitty's Cube Frenzy* sia un prodotto destinato a dei giovanissimi, ma una rapida occhiata ai primi livelli rivela che le cose non stanno affatto così...

Il gioco si propone come un incrocio tra *Tetris* e *Lemmings*: lo scopo è di far raccogliere a Kitty, la piccola gattina del gioco, una serie di oggetti sparpagliati per lo schermo. Kitty non può fare altro che camminare avanti e indietro per il livello, invertendo il senso di marcia ogniqualvolta che incontra un ostacolo.

Per raggiungere i punti in cui gli oggetti sono posizionati bisogna costruire una scala utilizzando dei cubetti colorati che piovono dal cielo che, però, tendono a scomparire se entrano a contatto con altri blocchi dello stesso colore. Sembra bizzarro vero? ■

"Il gioco si propone come una sorta di incrocio tra il vecchio buon *Tetris* e un generico livello di *Lemmings*..."

UPM OPINIONE

PREGI

- Un titolo davvero originale, caratterizzato da un sistema di gioco genuinamente innovativo

DIFETTI

- L'atroce nenia giapponese che accompagna ogni livello è assolutamente intollerabile!

OSSERVAZIONI

Ogni rompicapo è destinato a ricevere un'accoglienza diffidente da parte del pubblico, e lo stile nipponico di *Hello Kitty* non aiuta per niente. Il meccanismo di gioco, però, sembra davvero divertente.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPEAKERS

Collegateli a PlayStation 2™ e lasciatevi avvolgere dal suono

Live the experience

VIRTUAL DOLBY DIGITAL EAX

Audio surround Dolby® Digital puro e cristallino con un punto di ascolto ottimale per un'immersione sonora senza precedenti. Roba da far resuscitare i vostri videogiochi! Con la loro unica tecnologia di progettazione e un design estremamente innovativo, gli altoparlanti Creative PlayWorks PS2000 Digital sono il complemento ideale per prestazioni audio senza precedenti non solo con PlayStation 2, ma anche con un PC o un lettore DVD. Visitate WWW.EUROPE.CREATIVE.COM

CREATIVE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Casa: Acclaim
Sviluppatore: Interno
Giocatori: 1 - 2
Data di uscita: Imminente

RC Revenge

I GIOCHI DI GUIDA SI EVOLVONO E IL DIVERTIMENTO DIVENTA RADIOCOMANDATO ECCO A VOI L'ULTIMO NATO DI UN GENERE ANCORA TUTTO DA SCOPRIRE...

AKLM STUDIOS

Ispirato al folle mondo dei cartoni animati questi circuiti sono contraddistinti da colori sgargianti e da forme caricaturizzate.

DA NON PERDERE

Le simpatiche pecore che saltellano nei prati e la surreale fattoria. Particolarmente divertente è poi ance l'attraversamento del granaio.

Bisogna essere grati a Guglielmo Marconi per svariati motivi. Le sue scoperte scientifiche ci permettono oggi di conoscere in tempo reale i risultati delle partite di calcio, di comunicare senza fili e, non ultimo, di divertirci con le macchine radiocomandate! Lo sviluppo tecnologico non si è però arrestato nel lontano 1895 e così se oggi possiamo pilotare dei modellini in miniatura senza scomodare le onde elettromagnetiche è un po' anche merito della PlayStation. Grazie a un videogioco come *RC Revenge* potrete infatti giocare con le macchinine telecomandate impugnando un semplice joypad.

Non è comunque la prima volta che sulla console di casa Sony approda un titolo dedicato alle auto radiocomandate, *RC Revenge* è infatti il diretto successore di *Re-Volt* un altro gioco di corse in miniatura targato Acclaim.

Concettualmente il gioco non è cambiato molto, ancora una volta avrete infatti a che fare con gare combattutissime in cui è consentito l'impiego di armi e trucchi poco sportivi per fermare gli avversari.

Come ogni gioco di corse che si rispetti, *RC Revenge* offre un'ampia scelta di veicoli e circuiti.

I tracciati si snodano tra elementi caratteristici e decorativi facilmente riconducibili a cinque diverse aree tematiche di chiara ispirazione cinematografica.

Potrete gareggiare nella casa degli orrori, in una futuristica base lunare, tra i templi Inca, nel bel mezzo di una invasione aliena o in una specie di Cartoonia.

> **"...è consentito l'impiego di trucchi poco sportivi"**

Alle dieci vetture radiocomandate inizialmente disponibili vanno aggiunte cinque auto bonus e altrettante imbarcazioni per i circuiti acquatici.

Da segnalare infine la possibilità di dividere lo schermo in due sezioni per sfidare in tempo reale un altro giocatore in carne e ossa o quella di creare nuovi tracciati utilizzando l'apposito editor.

Insomma il gioco sembra promettere bene ora non rimane che rimandare ogni giudizio al momento in cui verrà distribuita la versione finale di *RC Revenge*. ■

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

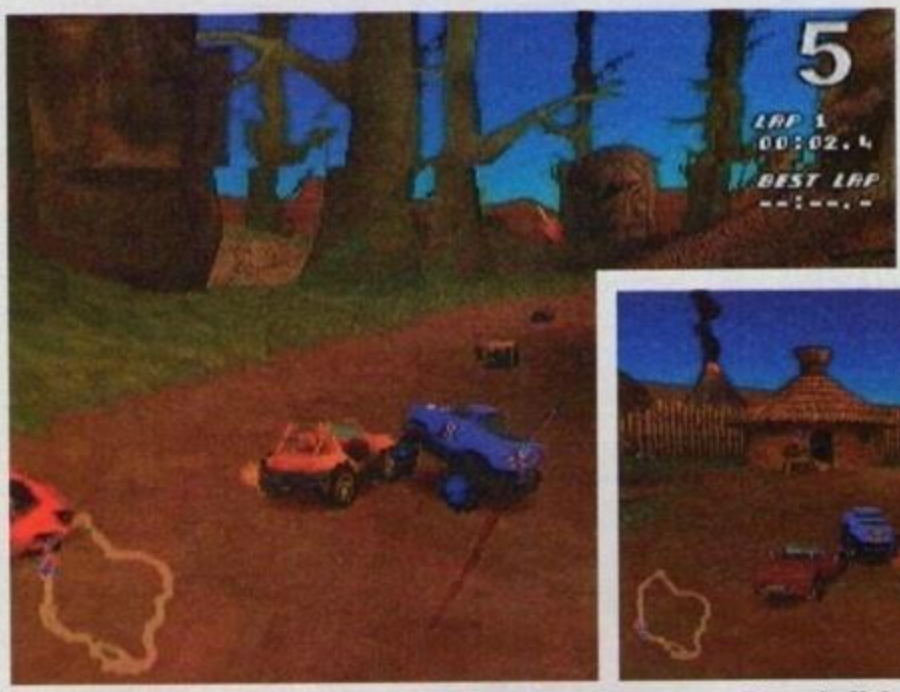
RC Revenge

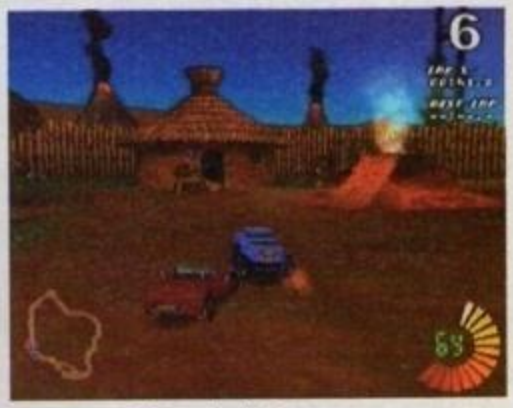
HORROR WORLD

Al coraggio necessario per schiacciare a fondo l'acceleratore dovrete in questo caso aggiungere anche quello per non spaventarvi dinanzi a pipistrelli, fantasmi e mostri vari.

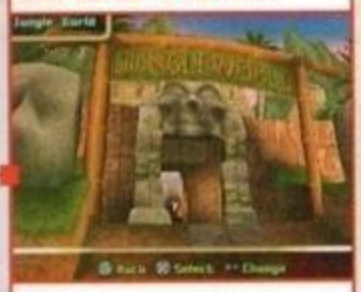
DA NON PERDERE

La cripta popolata da pipistrelli, il cappio per impiccagioni che penzola dall'albero del boia e il covo del vampiro sono solo alcuni dei particolari tanto spaventosi quanto ironici disseminati lungo questi percorsi.





JUNGLE WORLD



Pilotate le vostre quattro ruote telecomandate nel regno di Tarzan, tra templi Inca, villaggi aborigeni e misteriose caverne.

DA NON PERDERE

L'imponente tempio Inca e il villaggio primitivo con tanto di pentolone per cannibali sono sicuramente le due principali attrazioni di questa ambientazione.

MONSTER

Avrete a che fare con mostri di ogni genere da quelli mitologici a quelli preistorici, insomma c'è davvero da far correre la vostra vettura il più veloce possibile o artigli affilati e fauci affamate potrebbero facilmente dilaniarvi.

Speciali bonus disseminati lungo il percorso consentono ai concorrenti di assumere poteri speciali e utilizzare devastanti armi segrete.

PLANET ADVENTURE

Ambientata in una base lunare, questo scenario permette di girovagare tra avveniristici corridoi circondati dallo spettacolare paesaggio spaziale.

I TRACCIATI FAI DA TE

PROVIAMO A COSTRUIRE QUALCOSA DI NOSTRO...

RC Revenge **mette a disposizione del giocatore un utile strumento per creare nuovi percorsi. L'interfaccia di questo editor si rivela particolarmente intuitiva e permette al giocatore di concatenare rettilinei, curve, e ostacoli vari anche senza possedere una laurea in ingegneria. Naturalmente, una volta completato il circuito sarà possibile salvarlo su Memory Card per poi gareggiarci con la vettura preferita. Con questa trovata gli sviluppatori hanno così garantito a *RC Revenge* una buona longevità.**

OPINIONE

PREGI

- Possibilità di creare tracciati
- Gare combattutissime
- Ambientazioni variegate

DIFETTI

- Talvolta troppo caotico
- Poco innovativo
- Auto esteticamente migliorabili

OSSERVAZIONI

Un gioco di corse spiritoso e vivace che può divertire chiunque. Ogni giudizio è ancora prematuro ma in linea di massima si può già intravedere nei giocatori più giovani gli utenti ideali di *RC Revenge*.

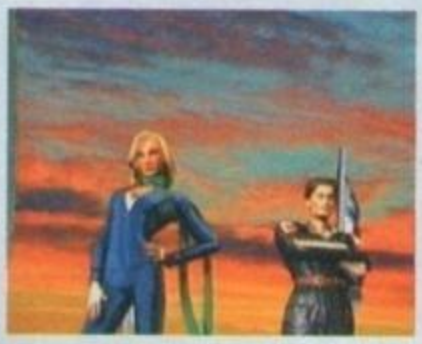
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Casa: 3DO Company
Sviluppatore: New World Computi
Giocatori: 1-2
Data di uscita: Imminente

WDL Warjetz

LA GUERRA IN TV: PERCHÉ NO?

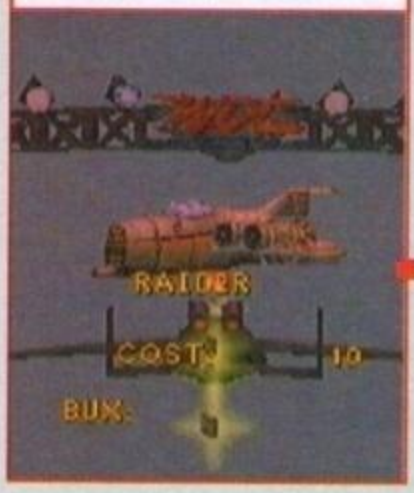


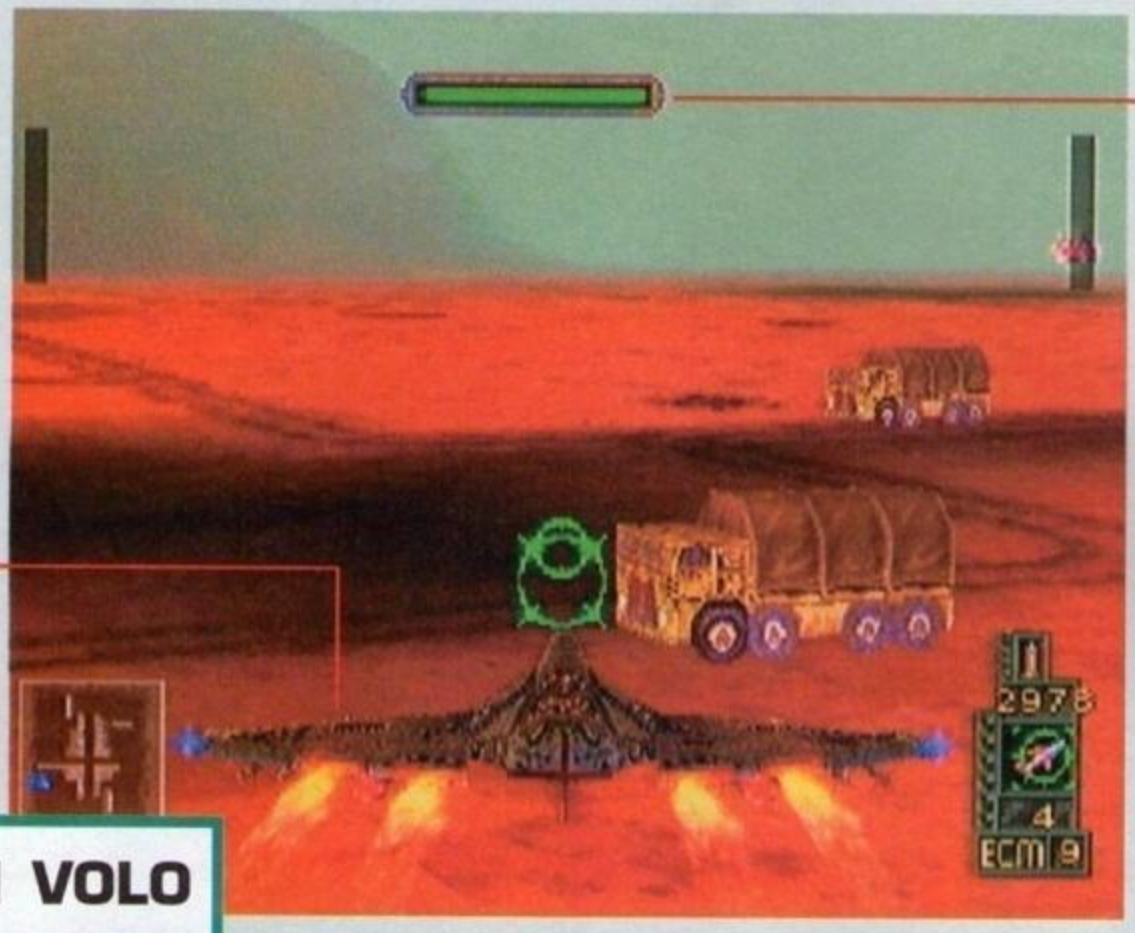
LA BARRA DI ENERGIA

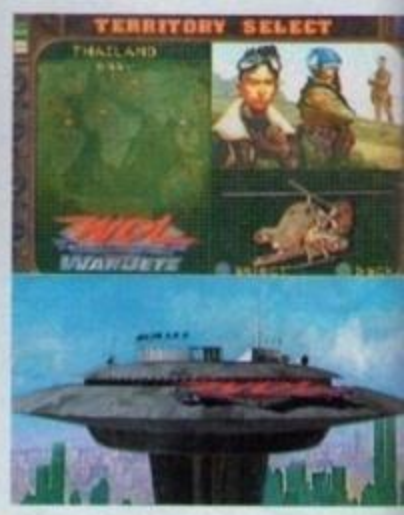
In *WDL* un aereo non può essere abbattuto (salvo casi particolari) da un solo colpo o da un'unica collisione. Anche andando a sbattere a tutta velocità contro un muro di cemento, il vostro aereo si limiterà a rimbalzarci sopra, riducendo (generalmente di poco) la barra di energia vitale posta sulla parte superiore dello schermo. Per fortuna, ogni livello è ricco di bonus energetici in grado di ricaricare, completamente o in parte, la riserva energetica dell'aereo.

IL VOSTRO VELIVOLO

Nella versione provvisoria del gioco, sono stati inseriti sei diversi velivoli, comprendenti caccia, bombardieri ed elicotteri. Ogni velivolo è caratterizzato da particolari caratteristiche che li renderanno più o meno adatti al tipo di missione prevista.







A SCUOLA DI VOLO

Non poteva mancare un livello di addestramento con cui impratichirsi con il sistema di controllo e i con i comandi del velivolo. A questo scopo, è stata creata un'arena, ricca di finti bersagli, in cui affinare le basilari tecniche di pilotaggio. È interessante notare che è sempre possibile visitare l'area di addestramento, anche per testare nuovi velivoli appena acquistati.

I NEMICI

Nella lista dei cattivi, oltre alle insidie naturali di ogni scenario (una campagna, ad esempio, si svolge dentro il cratere di un vulcano in eruzione e i lapilli rappresentano la principale causa di mortalità) si contano i mezzi di superficie (carri armati, postazioni lanciamissili, motovedette antiaeree, ecc.) e una nutrita serie di velivoli simili a quelli impiegabili dal giocatore.

I BONUS

Non mancano, naturalmente, i classici "power up" che possono essere raccolti in ogni livello. Si tratta, nella maggior parte dei casi, di armi supplementari "usa e getta", quali missili a ricerca automatica, bombe al napalm e altre amenità, ma si possono trovare anche unità d'energia e denaro da investire, terminato il livello, nell'acquisto di altri velivoli.

La 3DO è nota ai giocatori PlayStation soprattutto per la serie di *Army Men*. Ma questa non è l'unica linea di prodotti realizzati dalla casa statunitense. Ha recentemente fatto il suo debutto, infatti, la serie *WDL* (*World Destruction League*) in cui gli sviluppatori immaginano un mondo, in un futuro non troppo lontano, devastato da un conflitto termonucleare su scala mondiale.

Secondo la fervida immaginazione degli ideatori della saga, dopo aver ricostruito, dalle rovine della precedente civiltà, un nuovo mondo (troppo simile a quello precedente, per la verità), gli abitanti della terra hanno preso ad appassionarsi ad una nuova sorta di disciplina sportiva, la WDL, appunto, in cui diversi contendenti cercano di fronteggiarsi (e di eliminarsi, come novelli gladiatori), a bordo di veicoli tecnologicamente avanzatissimi, in arene appositamente realizzate per i combattimenti. Ogni scontro viene ripreso e trasmesso, in mondovisione, da un network licenziatario dei diritti televisivi.

Il primo episodio (pubblicato l'ottobre scorso) *WDL: Thunder Tanks* vedeva protagonisti dei possenti carri armati, ma ora il combattimento si sposta su un altro livello: quello aereo. Per uno o due giocatori, *WDL: WarJetz* propone una serie di missioni con diverse modalità di gioco (partita singola o campionato) a bordo di sofisticatissimi velivoli da combattimento. Si tratta, ovviamente, di un titolo con un'impostazione prettamente arcade, che potrebbe non dispiacere agli amanti dell'azione pura. A presto nuovi aggiornamenti... ■

"Un titolo con un'impostazione arcade, che potrebbe non dispiacere agli amanti dell'azione"

UPM OPINIONE

PREGI
- Azione allo stato puro
- Tantissime missioni
- Tante modalità di gioco

DIFETTI
- I due conduttori sono insopportabili
- La grafica lascia alquanto a desiderare

OSSERVAZIONI

WarJetz si propone come concorrente di un altro titolo realizzato dalla 3DO: *Army Men: Air Attack 2*. Sembra che non ci sia paragone, né sul piano di gioco, né su quello grafico, ma un giudizio lo daremo solo più avanti.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INFOGRAMES

MIDWAY

www.midway.com

AFRO

A volte essere i migliori
significa trascorrere un sacco
di tempo con Afro Thunder...

Uh huh, ben fatto. Il Re del Ring, Afro Thunder, ritorna con una nuova veste grafica, nuove mosse, nuovi sberleffi e con un rinnovato spirito vendicativo. Oltre a una vasta serie di inedite caratteristiche, ti attendono 13 violenti pugili, 5 personaggi speciali e 10 lottatori già presenti nella versione precedente. Preparati a un nuovo modo di intendere la boxe: senza mezze misure e sempre al massimo livello. Forza, sali sul ring! Lo so che ti senti pronto!
È il momento di fare sul serio!

Raggiungi la forma migliore con gli allenamenti in palestra

Nuovi incredibili colpi per chiudere l'incontro

Nuovi sberleffi, combo e animazioni spettacolari

23 violenti pugili, ognuno con la sua personalità e le sue caratteristiche

Combatti contro avversari sempre più agguerriti

PS2.it
www.ps2.it

"...il gioco più divertente disponibile al day one europeo della PS2..."

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2 ©2000 Midway Home Entertainment Inc. Tutti i diritti riservati. L'aspetto di Michael Buffer e il marchio READY TO RUMBLE sono utilizzati su licenza di Buffer Partnership (www.lehrumble.com). Tutti i nomi degli altri personaggi sono marchi registrati di Midway Home Entertainment Inc. MIDWAY e il logo Midway sono marchi registrati di Midway Amusement Games, LLC, usati su licenza. Distribuito dietro licenza di Midway Home Entertainment Inc. Compatibile con PlayStation Game Console e con PlayStation 2 Computer Entertainment System. PlayStation e i loghi PlayStation sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. Sega, Dreamcast e il logo Dreamcast sono marchi o marchi registrati di Sega Enterprises, Ltd. Le caratteristiche potrebbero variare a seconda della piattaforma utilizzata.

*Le schermate sono state prese dalla PlayStation 2

PlayStation 2

Dreamcast

Distribuito da

INFOGRAMES

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Casa: Empire Interactive
Sviluppatore: Toolbox Design
Giocatori: 1 - 4
Data di uscita: Imminente

Ford Racing

IL GIOCO CHE CI PERMETTE DI GUIDARE AUTO FAMILIARI LUNGO STRADE DI CAMPAGNA...

AL COMANDO

Una volta in testa alla gara un accurato uso dei freni nelle curve più insidiose dovrebbe mantenervi al comando. Il resto dei piloti rimane ammucchiato nel gruppo di inseguitori e, per ora, non sembra poter impensierire il giocatore.

PERSONALIZZAZIONI

Nella modalità Carriera potete guadagnare crediti a ogni vittoria e utilizzarli per migliorare le vetture e avere un ulteriore vantaggio nella lotta contro i concorrenti.

MENU DI SCELTA

I menu sono facili da usare e il passaggio da una schermata all'altra è uno degli elementi più interessanti di *Ford Racing*. Grandioso.

I CIRCUITI

Torna sempre utile sapere cosa ci aspetta sul percorso e la mappa serve proprio a questo. *Ford Racing* vanta dieci circuiti originali. Una volta tanto è bello non correre sempre sugli stessi circuiti.

MOTORI DI LUSSO

Considerando che si può comprare una Fiesta usata per qualche milioncino, questa versione blocchettosa non rappresenta una grande attrattiva. Dire poi che è seduta, sarebbe un eufemismo.

A MASSIMA VELOCITÀ

Una normale Fiesta non va molto oltre i 150 km/h. Negli stage avanzati, fortunatamente, avrete la possibilità di guidare modelli più potenti come la Ford Mustang e la GT90.

Il titolo già la dice lunga. Questo gioco vi permette di fiondarvi dal concessionario Ford più vicino e immergervi nella sfida definitiva: Ford Escort contro Ford Fiesta. Solo che...

Ehi, ma queste sono le macchine che vediamo quotidianamente per strada, non sarebbe possibile correre a bordo di Ferrari o modelli simili? Purtroppo no. La Ford ha stretto un accordo con la Empire per produrre un gioco basato esclusivamente sui loro modelli. Nella modalità Carriera cominciate come piloti dilettanti in una scuderia scarsa e dovete arrivare a vincere il campionato del mondo lottando contro altre scuderie Ford e guadagnando punti a ogni gara. Fatte queste premesse, non c'è da sorprendersi che la scelta limitata di modelli di *Ford Racing* risulti noiosa alla lunga. Correre su vetture da strada, poco potenti e ordinarie non è il massimo del divertimento, nemmeno se il sistema di IA riuscisse a rendere le cose un po' più impegnative. A questo stadio di sviluppo, *Ford Racing* dà le stesse emozioni di guidare una Ka nell'ora di punta. Ha bisogno di una revisione totale. ■

"A questo stadio di sviluppo, *Ford Racing* dà le stesse emozioni di guidare una Ka"

UPM OPINIONE

PREGI
- bei menu di selezione
- Guida domenicale
- Tutti gli ultimi modelli

DIFETTI
- Avversari poco agguerriti
- Guida domenicale
- Niente Ford Cortina o Capri

OSSERVAZIONI

Il gioco ha bisogno di modifiche per rendere l'esperienza interessante. I veicoli controllati dal computer hanno bisogno di una IA migliore, altrimenti *Ford Racing* rischia di essere un vero flop. La recensione del prossimo numero risolverà ogni dubbio.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SENTI QUEI BATTITI
ALL'IMPAZZATA NEL PETTO ?

PREGA CHE
SIA IL TUO CUORE.

ALIEN
LA CLONAZIONE

www.foxinteractive.com

PlayStation

FOX INTERACTIVE

Twentieth Century Fox Film Corporation. Fox, Fox Interactive, Alien Ressurection e tutti gli altri loghi sono marchi registrati di Twentieth Century Fox Film Corporation. Su licenza di Sony Computer Entertainment America per uso con la console PlayStation. Tutti i diritti riservati.

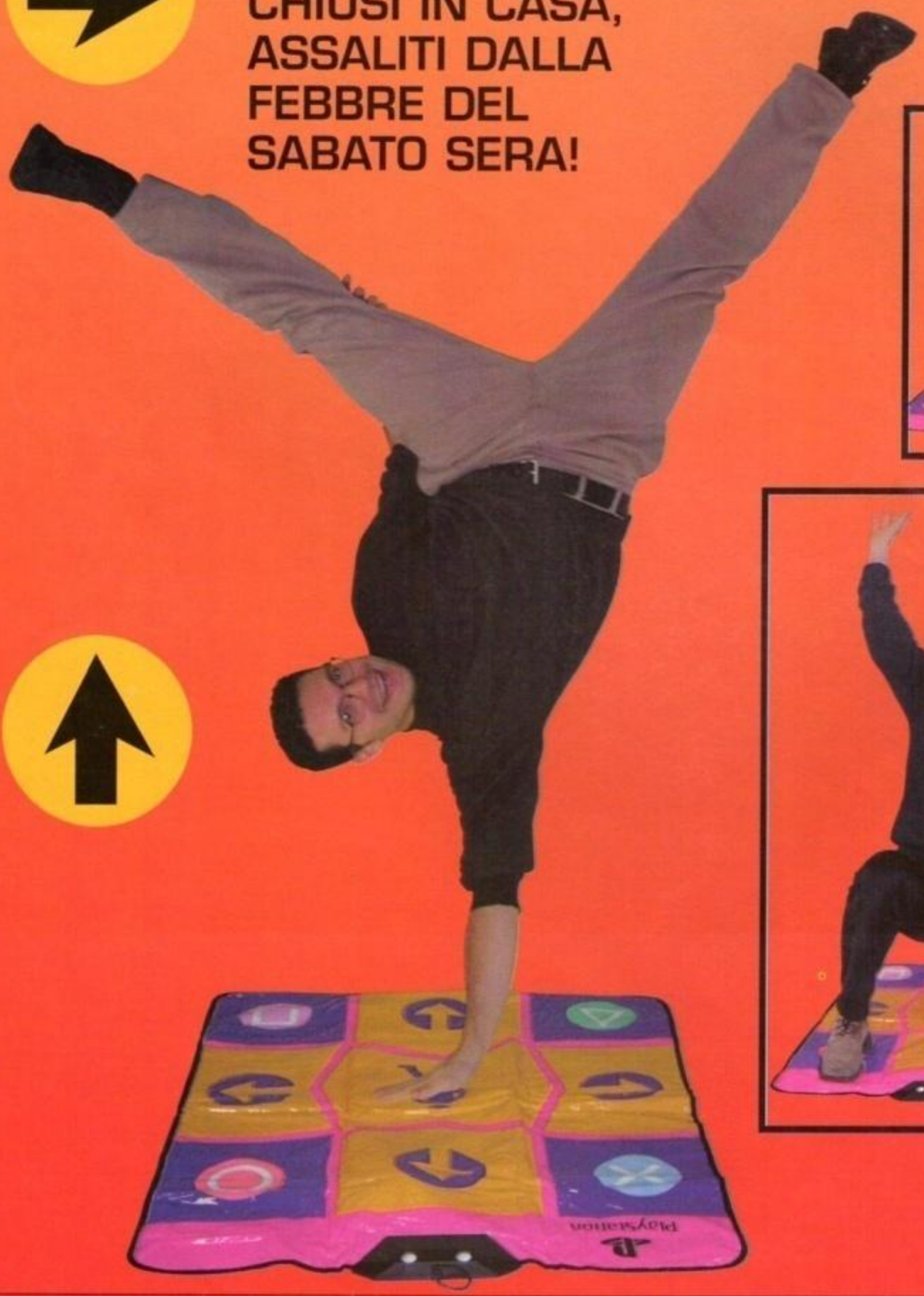
http://www.oldgamesitalia.net/

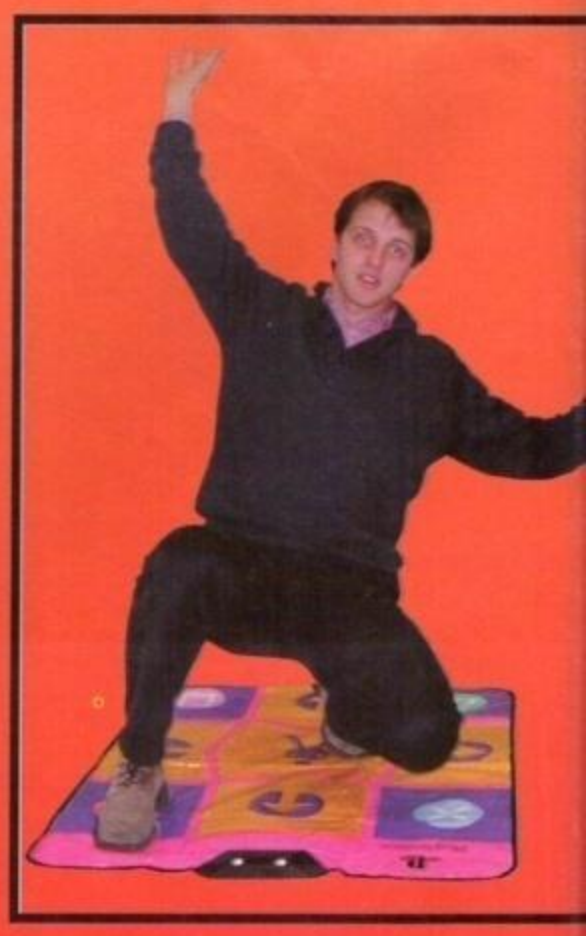
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I SIGNORI

I GIAPPONESI NE VANNO PAZZI. ORA LA MANIA È SBARCATA IN ITALIA E MIGLIAIA DI GIOCATORI RIMARRANNO CHIUSI IN CASA, ASSALITI DALLA FEBBRE DEL SABATO SERA!





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

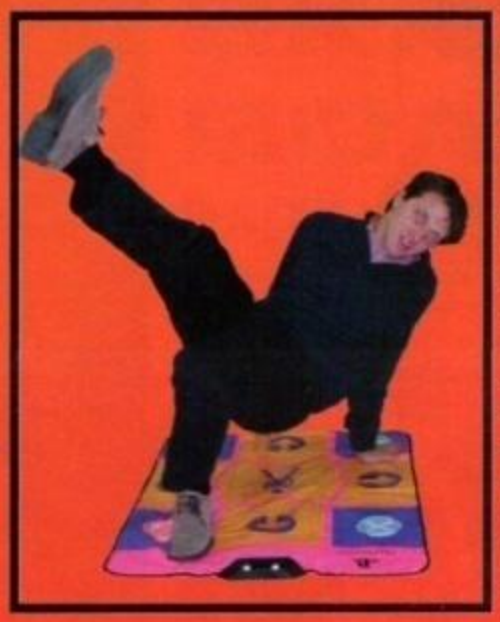
DEL BALLO

Il Ballo della Giungla è stato il primo a uscire...

Il gioco contiene tracce musicali tribali e carine.

Baloo e tutti gli animali della giungla sono gli avversari.

È noto a tutti che condurre uno stile di vita alla giapponese sia particolarmente faticoso, ma di quali siano le reali motivazioni su cui si fonda questo luogo comune, ancora non è dato saperlo. Ritmi di lavoro massacranti? Moralità ossessiva? Può darsi, c'è però chi sospetta che alla base di tutto ciò si nasconda quell'irrefrenabile attrazione verso i videogiochi musicali che da tempo contraddistingue i giocatori orientali, e che quotidianamente li sottopone a estenuanti sessioni di ballo. Dietro questo fenomeno sociale si nasconde dunque la proverbiale creatività Konami che nel paese del Sol Levante ha già sfornato videogiochi a sfondo musicale come *Beatmania*, *Guitar Freaks* e il fantastico *Dance Dance Revolution*. Di giochi simili la tradizionalista Europa ne ha finora potuti godere ben pochi (Bust-A-Groove, Um Jammer Lammy e il già citato Beatmania), ma fortunatamente sembra che ora le cose siano destinate a cambiare. Con l'avvio della distribuzione in Italia del tappetino interattivo per PlayStation, un'ondata di videogiochi musicali si appresta infatti a sconvolgere l'intero settore dell'intrattenimento elettronico.



È stato un gioco di chiara ispirazione disneyiana intitolato *Il Ballo Della Giungla* ad aprire le danze sulle nostrane console Sony. Ora, anche Konami si appresta a remixare il suo famoso *Dance Dance Revolution* per poi distribuirlo in Europa con il titolo *Dancing Stage EuroMix*.

I giochi di chiara ispirazione musicale sono sempre stati accompagnati da periferiche alquanto originali: *Beatmania* aveva un giradischi in miniatura, *Guitar Freaks* era accompagnato da una chitarra elettrica, mentre *Drummania* per PS2 è stato addirittura corredato con un intero set di tamburi e tastiere. Allo stesso modo, sia *Il Ballo Della Giungla* sia *Dancing Stage EuroMix*, richiedono l'impiego di uno speciale tappetino su cui il giocatore può attivare con la semplice pressione dei piedi le frecce direzionali e i pulsanti d'azione ereditati dai joypad per PlayStation. In linea di principio, il giocatore deve scegliere un brano musicale per poi ballarlo seguendo le istruzioni indicate sul televisore. Il primo approccio con questo metodo di controllo è inevitabilmente un po' imbarazzante, ma ogni volta superata ogni genere di timidezza sarà uno scherzo esibirsi in acrobatiche evoluzioni. Per la prima volta nella storia dei videogiochi non vi saranno richieste solo riflessi pronti e agilità di movimenti, ma anche un'ottima resistenza fisica. Insomma, non è un caso se in *Dancing Stage EuroMix* il punteggio della partita possa essere visualizzato in calorie bruciate! Grazie a questa geniale periferica di controllo si aprono sconfinate prospettive di intrattenimento, ma perché limitare l'impiego del tappetino ai soli giochi da ballo? A questa domanda UPM ha provato a dare una risposta, testando il tappeto con generi diversi dal mondo della musica.

Girate pagina per scoprire cos'altro si può fare con un tappetino sotto i piedi!

Dancing Stage Euro Mix è invece per discotecari!

Ci sono anche le istruzioni a video per giocare.

Le canzoni sono tutte prese da pezzi recenti. Grandioso!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Per volare toccate le frecce sul tappeto.

Più difficile è mettersi su uno skate-board...

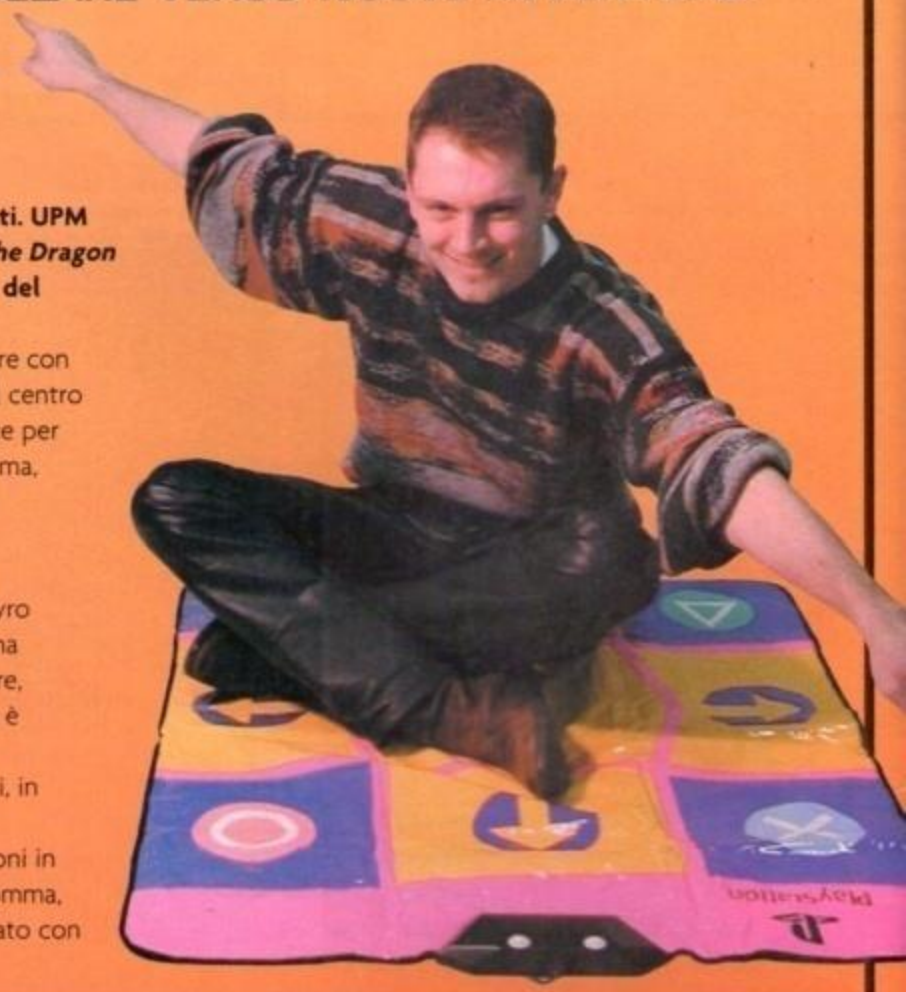
Per nuotare devete avere braccia molto forti.

PIATTAFORME

UN TAPPETO PER DECOLLARE VERSO NUOVE AVVENTURE!

I cari vecchi giochi a piattaforme non richiedono certo al giocatore di esibirsi in particolari gesti atletici, tutt'al più offrono la possibilità di compiere una piacevole passeggiata tra le fantastiche ambientazioni di incredibili parchi incantati. UPM ha allora voluto provare *Spyro: Year Of The Dragon* utilizzando il tappetino interattivo invece del tradizionale joypad.

La miglior posizione che si possa assumere con questo genere di giochi è quella di sedersi al centro del tappeto e, ondeggiando, toccare le frecce per condurre Spyro nella giusta direzione. Insomma, proprio come se foste seduti su un tappeto volante. Nonostante la posizione assunta regalasse un elevato coinvolgimento, non è stato possibile manovrare correttamente Spyro proprio nelle fasi di volo. È andata meglio una volta appoggiate le zampe a terra. Camminare, correre, saltare e lanciare palle di fuoco non è stato difficile, anche se risulta pur sempre difficilissimo affrontare i livelli più complessi, in cui il giocatore è costretto a impartire al draghetto una considerevole mole di istruzioni in un periodo di tempo alquanto ristretto. Insomma, l'iniziale entusiasmo è inevitabilmente scemato con l'aumentare delle difficoltà.



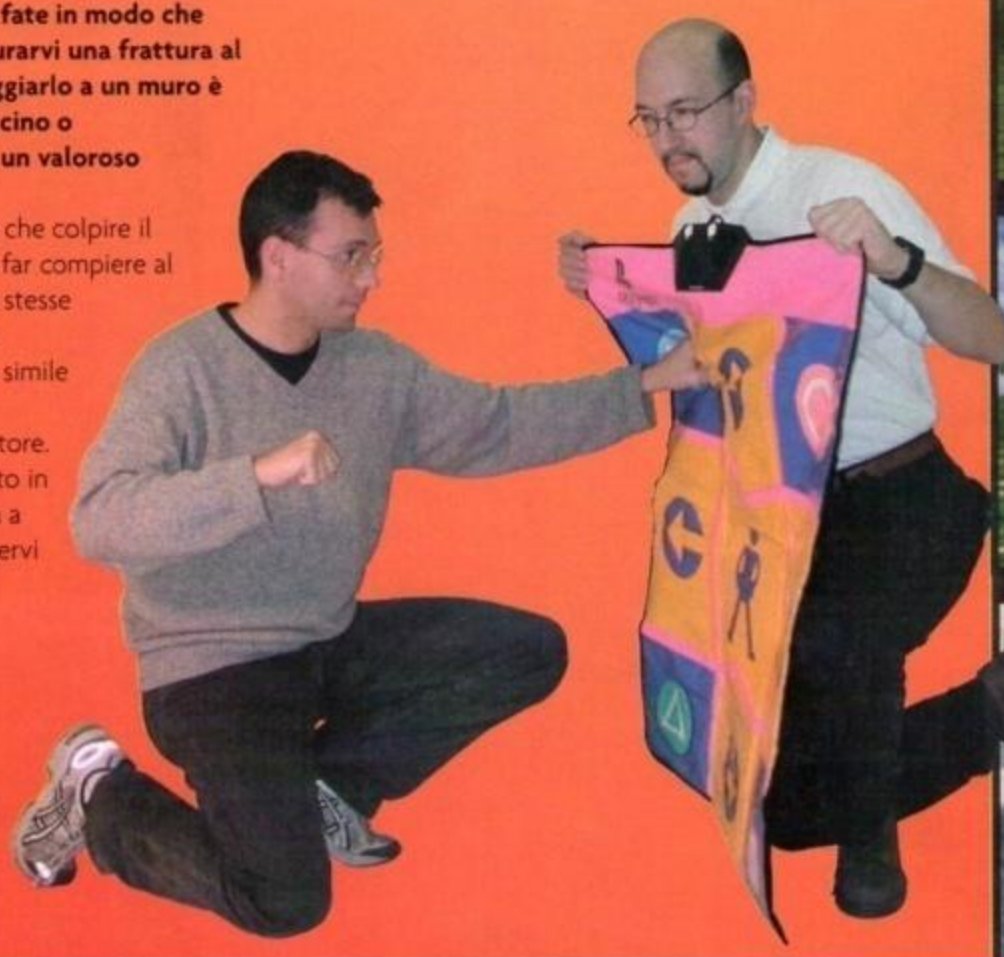
PICCHIADURO

METTETE AL TAPPETO IL VOSTRO AVVERSARIO!

Alzate il tappeto da un lembo e fate in modo che possa essere colpito senza procurarvi una frattura al polso. Insomma, invece di appoggiarlo a un muro è consigliabile adagiarlo su un cuscino o eventualmente farlo reggere da un valoroso assistente.

A questo punto non vi rimane che colpire il tappeto con pugni e calci così da far compiere al vostro alter ego virtuale le vostre stesse mosse. Il problema principale che contraddistingue l'impiego di una simile periferica risiede nella lenta controffensiva attuabile dal giocatore. Insomma, pur intuendo il momento in cui il vostro avversario si appresta a colpirvi, prima di riuscire a difendervi vi ritroverete stesi al tappeto travolti da una grandinata di cazzotti.

Un simile esperimento riesce perlomeno a far capire che ogni atto violento si rivolta contro chi lo compie nel momento in si esce dal mondo astratto e gli si fa assumere sembianze più realistiche.



Andrete spesso a vuoto con il colpo...

Riuscirete poco a difendervi... sigh!

Ritirarsi o attendere il colpo del KO?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

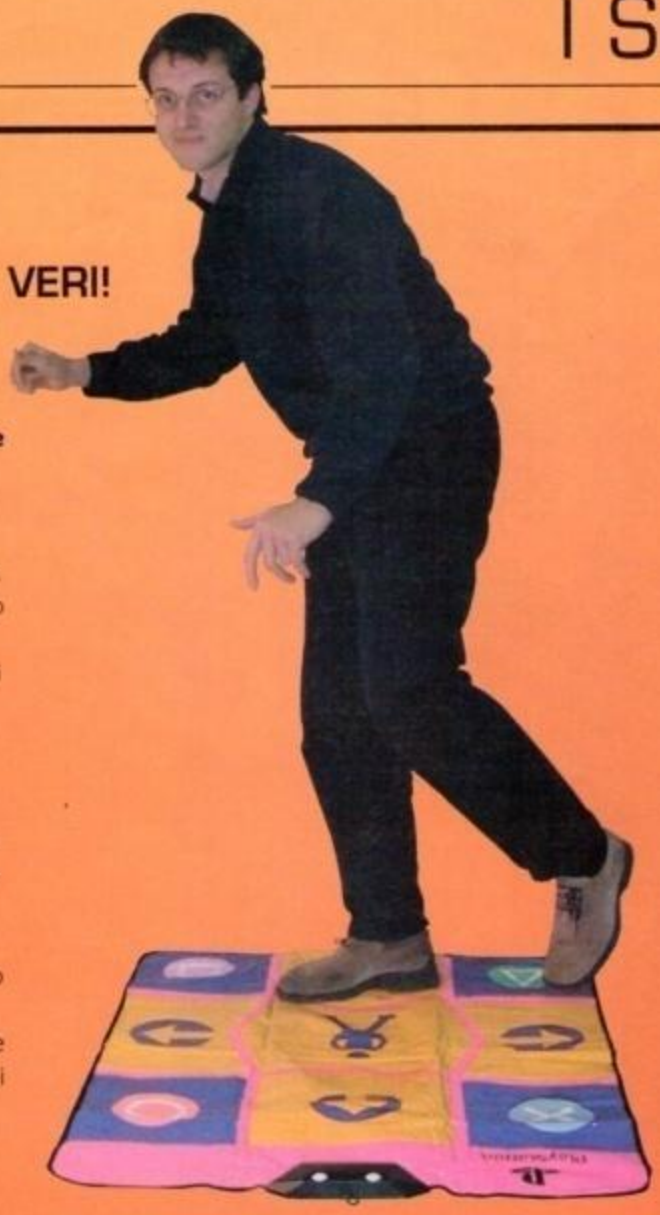
SPORT

CORSE VIRTUALI PER ATLETI VERI!

Giocare a calcio utilizzando il tappetino potrebbe sembrare un'idea originale, ma non rappresenta di certo il miglior espediente per consentire all'Italia di vendicare le sconfitte subite, agli ultimi Europei e Mondiali, dalla nazionale francese.

Affinché una simile iniziativa possa aver successo bisognerebbe allenarsi a lungo e soprattutto vantare una condizione fisica degna di un calciatore di Serie A. Alla fine rimane comunque più indicato ripiegare verso l'impiego di un joypad tradizionale.

Potreste in ogni caso provare a rivivere le emozioni delle Olimpiadi con *Sydney 2000*, anche se fisicamente potrebbe risultare utopistico riuscire a muovere le gambe sul tappetino con quella stessa agilità che sul joypad possono invece vantare le dita. Correre sul tappetino potrebbe in ogni caso essere un ottimo esercizio fisico e, perché no, permettere di dar vita ad appassionanti gare con i vostri amici. Certo, stabilire un nuovo record del mondo sarà un'impresa impossibile, ma già riuscire a battere il miglior risultato personale può regalare al giocatore una sensazione altrettanto gratificante. Che aspettate dunque? Iniziate a riscaldarvi alle prossime Olimpiadi mancano meno di quattro anni!



100 metri – Risultati soddisfacenti.

Nuoto – Niente male.

Lancio del martello – Un'impresa impossibile!

Simili evoluzioni sono più che possibili.

Fare questo risulta piuttosto difficile.

Scordatevi di compiere simili acrobazie.

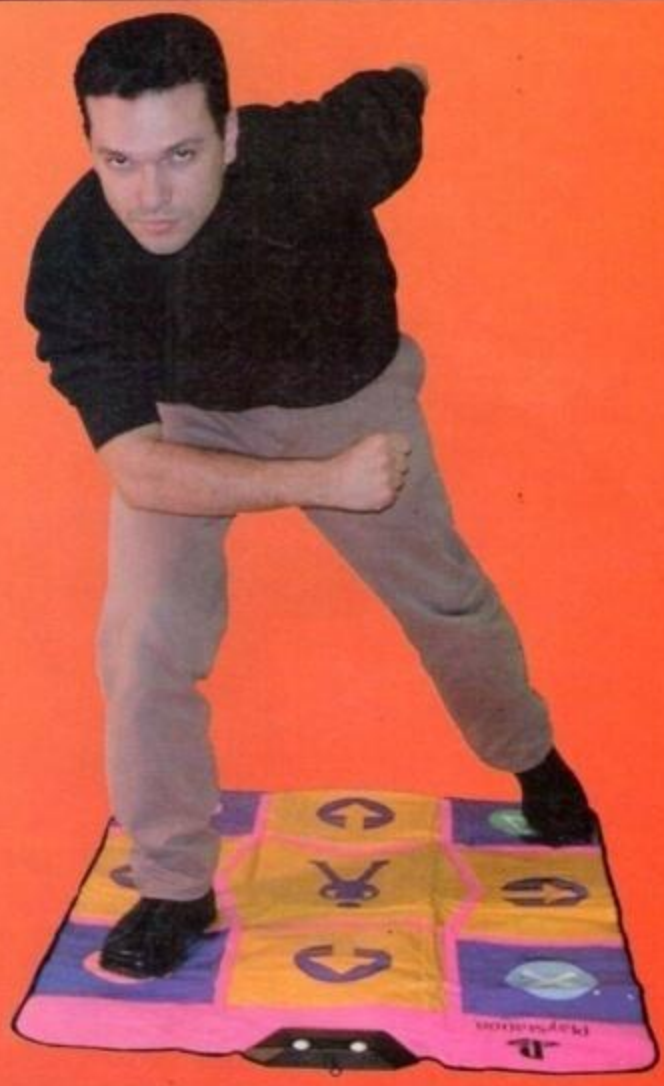
SKATE-BOARD

SULLA TAVOLA A TAPPETO!

Apparentemente, girovagare con lo skate-board può per certi versi essere visto come l'evoluzione della comunissima passeggiata. Chi ama la tavola a quattro ruote è però ben conscio che il vero divertimento di questo sport risiede nell'esecuzione di fantastiche evoluzioni aeree...

Con il tappetino sotto i piedi, girovagare senza meta tra rampe e ostacoli vari è fattibile, ma non appena si tenta di mostrare qualche acrobazia sarete in grado di collezionare solo rovinose cadute e brutte figure. Il principale problema riscontrato in giochi come *Tony Hawk's 2* risiede nell'impossibilità di snocciolare quelle complesse combinazioni di tasti richieste dal gioco per compiere salti, prese e altre fantasiose evoluzioni aeree. L'appartenere alla specie umana ci consente infatti di disporre di due sole gambe per premere le frecce direzionali e, contemporaneamente, azionare i tasti d'azione per compiere qualche figura acrobatica.

Insomma, il tappetino riesce sempre a divertire, ma per chi fa sul serio è in questi casi consigliato riprendere in mano il buon vecchio joypad.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

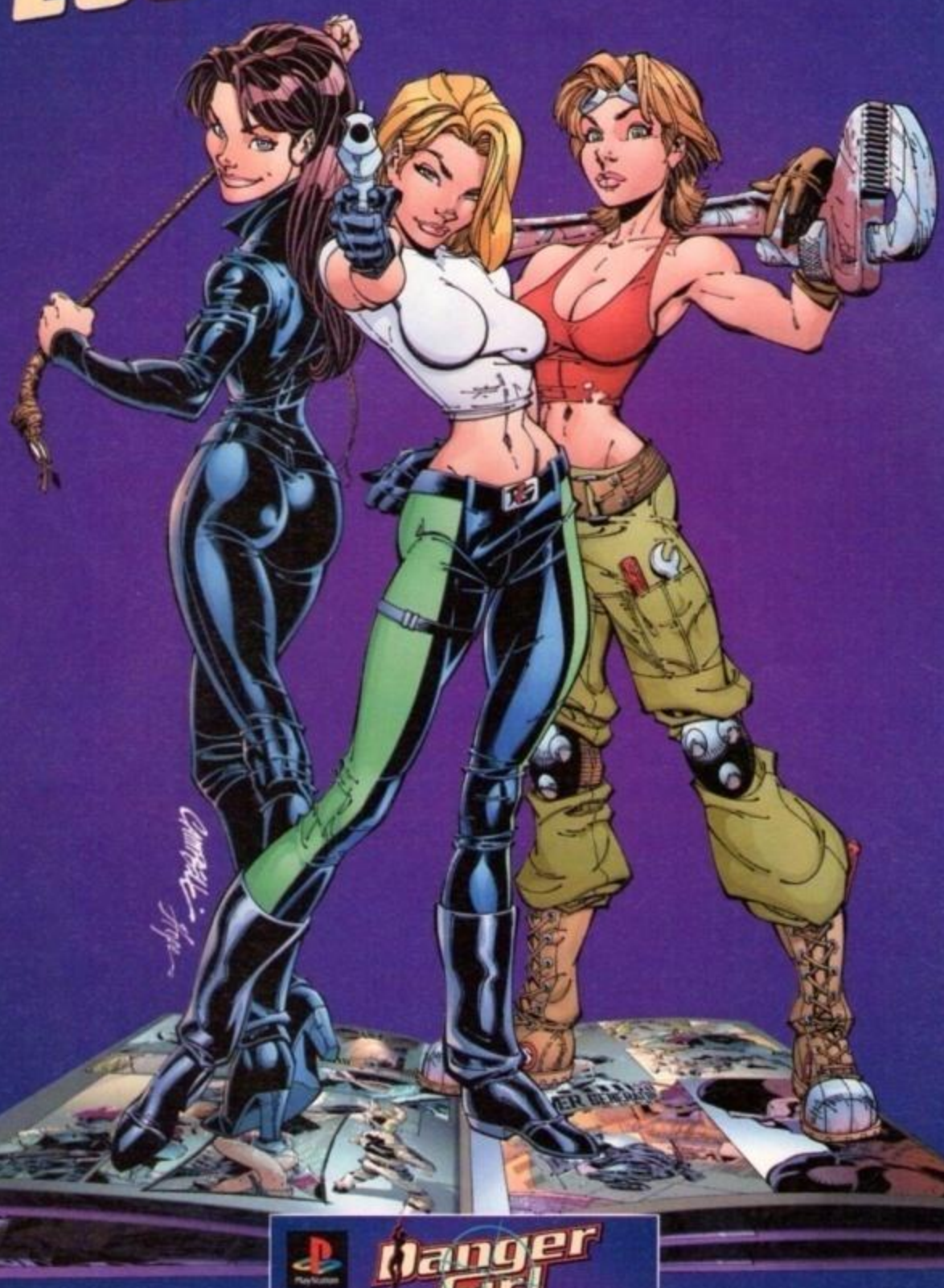
PlayStation

Danger Never Looked So Good!

ARTICOLO PER COLLEZIONISTI
Il manuale contiene disegni esclusivi e biografie dei personaggi della serie

I giochi di avventura e azione in terza persona non sono mai stati così sexy: è in arrivo DANGER GIRL, l'unico videogame basato sulla fortunata serie di fumetti creata da J. Scott Campbell e Andy Hartnell.

Oserai controllare tre bellezze letali in un thrilling crescente giudicato troppo pericoloso per qualsiasi uomo?



Differenti gameplay

Dozzine di armi (le immagini si commentano da sole...)

Artwork originali

Tutta la classe delle DANGER GIRL

Distribuito da 3D PLANET

PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ® and © 2000 ATOMICO. Published and distributed by THQ Inc. Danger Girl is licensed to and developed by n-Space, Inc. Danger Girl and all related characters and logos are trademarks of ATOMICO.

SPACE

THQ
www.thq.co.uk

90 Buccinasco (MI) · Tel. 024886711 (r.a.) · Fax 0248867137 · e-mail: in

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LEGENDA
GIOCHI DI GUIDA · GIOCHI D'AVVENTURA · PICCHIADURO · SPARATUTTO · GIOCHI DI RUOLO · GIOCHI SPORTIVI · GIOCHI DI STRATEGIA

TOP SECRET

QUESTO MESE, UPM VI SPIEGA COME PORTARE A TERMINE *MEDAL OF HONOR UNDERGROUND* E COME ESALTARSI CON *TONY HAWK'S 2*.

BENVENUTI...

Pur disponendo di armamenti pesanti, anche una brava guerrigliera come Manon può gradire un'utile soffiata che le consenta di accedere alle riservate informazioni, provenienti direttamente dagli archivi delle SS. Per tutti i giocatori che, invece, preferiscono lo skate-board alle armi, nelle pagine seguenti un'utile guida vi svela ogni segreto di *Tony Hawk's 2*! ■

Medal Of Honor Underground
L'oscurità della notte non è sufficiete per operare indisturbati.

TRUCCO DEL MESE

In Europa, il suo predecessore è stato uno dei più grandi bestseller su PlayStation. Per popolarità il nuovo *Driver 2* non sembra comunque esser da meno. Per tutti gli automoblisti stressati dal codice della strada, UPM indica il modo migliore di svogarvi con questo gioco.

Quando vi trovate su strade particolarmente trafficate, iniziate a zigzagare selvaggiamente tra le vetture per rendere ancor più difficile il compito di chi vi insegue. Quando i poliziotti vi arrivano da dietro, imboccate una corsia con senso di marcia opposto al vostro; se le volanti arrivano invece da davanti, mantenete il margine destro della strada. Cercate assolutamente di evitare scontri frontali con le altre auto, così da non danneggiare eccessivamente la vostra vettura; se l'impatto dovesse risultare inevitabile, mettete in sbandata la macchina e utilizzate le fiancate per rifare il radiatore altrui.

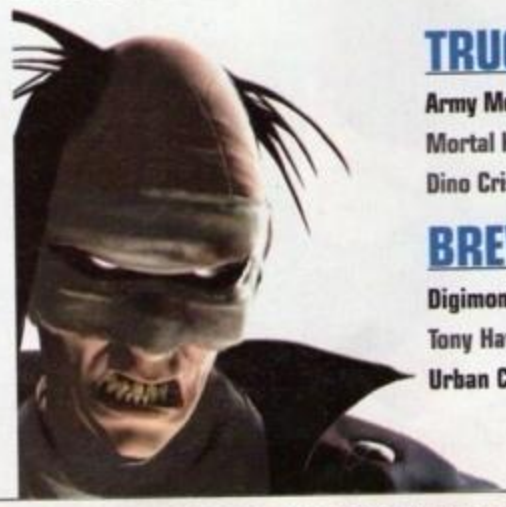
GUIDE

SOLUZIONE! UFFICIALE

Medal Of Honor 60
Tony Hawk's Pro Skater 2 . 68

TRUCCHI A RICHIESTA

Mortal Kombat: Special Forces 58
Nightmare Creatures 2 58
Parasite Eve II 58
Tenchu 2 58



TRUCCHI

Army Men: Air Attack.....56
Mortal Kombat: Special Forces .56
Dino Crisis 2.....56

BREVI

Digimon World 58
Tony Hawk's 2 58
Urban Chaos 58

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UFFICIALE PlayStation Magazine Trucchi

ARMY MEN AIR ATTACK

Le seguenti password sbloccano tutti i livelli dal secondo al sedicesimo nella modalità a un giocatore. Dal menu principale scegliete l'opzione password e inserite quella relativa al livello a cui volete accedere direttamente. Vi offriamo anche un paio di codici per alcuni bonus segreti.

Missione 2, Going Car-razy:
⊗, ↓, ←, ←, ▣, ◎, ◎, →.
Missione 3, The Train That Could:
△, ↑, ←, →, ↓, △, ▣, ↑.
Missione 4, Tan Terror-tory:
↓, ↓, ▣, ▣, ←, →, ◎, ⊗.
Missione 5, Bug Bath
→, →, ⊗, ◎, ↓, ↑, ↓, ↑.
Missione 6, Uninvited Guests:
↑, ↑, ←, →, ↓, ↓, ⊗, ⊗.
Missione 7, Ants In The Pants:
▣, ◎, ⊗, ▣, △, ←, ↑, →.
Missione 8, Saucer Attack:
→, ↓, ←, ↑, △, ↓, ↑, ↓.
Missione 9, The Heat Is On:
◎, ◎, →, ↑, →, ↑, ⊗, ⊗.
Missione 10, The Melting Pot
⊗, ↓, ↓, ↓, ↓, ⊗, ←, →.
Missione 11, River Rapids Riot:
△, ↑, ◎, ↓, ▣, ←, ⊗, →.
Missione 12, Night Time Terror:
↑, ↑, △, △, ←, ←, ◎, ◎.
Missione 13, Demolition Time
←, →, ▣, ⊗, ↑, ↓, ◎, △.
Missione 14, Pick Up The Pieces
←, ←, ↑, →, →, ↑, ↓, ⊗.
Missione 15, Have An Ice Day:
▣, →, ←, ◎, ◎, ↑ ↓, ▣.
Missione 16, Plastro's Revenge
↓, ↑, ↓, ↑, △, ◎, △, ◎.

Per accedere ai copiloti segreti, Bombshell e Sarge:
↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
Per accedere alla sequenza finale segreta:
▣, ↓, ⊗, ↓, →, →, ↑, ↑.

MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES

Per attivare i trucchi in questo strano episodio della lunghissima saga di *Mortal Kombat* di casa Midway, entrate nel menu delle opzioni e da qui andate al menu dei settaggi del gioco. Ora premete ←, →, L1, L2, R1, R2, ◎ e ◎.

Se avete fatto tutto correttamente, sentirete un suono e potrete attivare o disattivare la modalità Cheat dalla schermata dei settaggi del gioco. Se iniziate la partita con la modalità Cheat attivata, avrete tutte le armi con le munizioni e le munizioni di riserva al massimo, due grossi medikit e l'esperienza al massimo, così potrete eseguire tutte le mosse combinate.

DINO CRISIS 2

Dino Coliseum
Completate il gioco con successo una volta. Nel Dino Coliseum avete la possibilità di scontrarvi con tutti i dinosauri presenti nel gioco.

Duello extra con i dinosauri
Comperate Rick, Gail e il Carro armato per i giochi dell'Extra Crisis.

Un altro gruppo di dinosauri apparirà nella schermata di selezione dove fate gli acquisti.

Munizioni infinite
Completate il gioco raccogliendo tutte e undici le cartelle sui Dinosauri.

La carta EPS di platino apparirà nella schermata per salvare il gioco. Solo così avrete proiettili infiniti se ritentate l'avventura.

Triceratopo e Compsognathus
Comprate tutti i personaggi presenti nella schermata di selezione per il Dino Coliseum e il Dino Duel. Il triceratopo e il Compsognatus saranno disponibili per la modalità difficile.

Acquisire i personaggi
I seguenti protagonisti possono essere ottenuti per il Coliseum e il Dino Duel.

Personaggi	Punti per averli
Rick	100.000
Gail	100.000
Carro Armato	120.000
Oviraptor	150.000
Velociraptor	150.000
Inostrancevia	160.000
Allosaurus	180.000
Tyrannosaurus Rex	150.000
Triceratops	200.000
Compsognathus	250.000

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"PS" e "PlayStation" sono marchi registrati e "PS one" è un marchio di Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it © 2000 Disney. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

Aladdin é atterrato. Lasciategli il posto.

COMPATIBILE PSone

Aladdin, lo conoscete tutti, è quello che vola sul tappeto volante, è quello che fa uscire il genio dalla lampada...
e ora é anche su PlayStation per farvi entrare nelle sue avventure e farvi scoprire mondi meravigliosi.
E nella vostra vita, c'è posto per Aladdin?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Trucchi a Richiesta

CREATURE MUTANTI, ZOMBIE, TEMIBILI NINJA, SOLDATINI DI PLASTICA E MAESTRI DI ARTI MARZIALI. ECCO I NEMICI CHE QUESTO MESE VI AIUTEREMO A SCONFIGGERE GRAZIE AI NOSTRI INFALLIBILI TRUCCHI!

COME... SCONFIGGERE LE BESTIE

NIGHTMARE CREATURES 2

Mentre state affrontando tutte le terribili creature che tramano nell'oscurità di *Nightmare Creatures 2*, la cosa più importante da ricordare è quella di parare gli attacchi dei mostri. Quando uno scagnozzo di Crowley vi si avvicina attaccando, usate il tasto della parata per respingerlo. Mentre la perfida creatura indietreggia, voi avanzate e colpitela a più non posso con la vostra fidata arma. Per aiutare lo strano eroe Herbert Wallace nella sua impresa, qui di seguito trovate anche degli utilissimi codici. Menu dei trucchi: mettete in pausa e premete L2, L1, ▢, ○, SELECT. Vedere la barra di energia dei nemici: L2, L2, ▢, SELECT.

Uccidere con un colpo solo: L1, L2, L1, ▢, SELECT. Selezione del livello: L1, L2, ○, ▢. Continua illimitati: L1, L2, L1, SELECT. Power-up al 100%: L1, L1, SELECT. Con tutto questo a disposizione, dovrebbe essere una passeggiata... ■

COME... STENDERE KANO

MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES

Dovete essere veloci con le dita se volete ottenere i massimi risultati in questo discreto sparatutto/picchiaduro. Per prima cosa continuate a premere il tasto L3 per avere la visuale in prima persona. In questo modo eviterete di essere attaccati di sorpresa dai nemici e avrete un po' di anticipo. Anche se ci sono molte armi da raccogliere, le munizioni finiscono in fretta, quindi è meglio risparmiare i proiettili per gli scontri con i luogotenenti di fine livello. Infine, una volta sconfitto Kano e la sua banda e il gioco termina, andate nel menu delle opzioni e scorrete in giù fino all'opzione Cheats. Attivatela e potrete giocare da capo, ma con tutte le combo e le armi con 999 proiettili. ■

COME... SCONFIGGERE I MUTANTI

PARASITE EVE II

Alcuni si lamentano del fatto che questa avventura è troppo facile, ma i boss finali sorprenderanno anche i giocatori più esperti. Il modo più sicuro per sconfiggerli è lanciare delle granate nella parte inferiore del loro corpo, diminuendo la loro velocità nel girarsi e muoversi. Il raggio killer della cassa si può evitare, ecco come. State in mezzo al passaggio in pendenza e quando la cassa si apre lanciate una granata e poi correte verso il basso. Avendo evitato il raggio, tornate al centro e ripetete la sequenza. Eve in persona appare per attaccarvi da dietro. Usate l'Antibody e continuate a correre per evitare le sue cariche. Usate il Metabolism prima che le sfere vi colpiscano, sparate delle granate quando lei lancia un incantesimo (lo schermo dondola) ed evitate il demone ombra mentre attaccate la vera Eve. Vi serviranno *molte* munizioni! ■

COME... ABBATTERE I NINJA

TENCHU 2

Usate i seguenti codici segreti per aumentare le vostre possibilità di sopravvivenza e accedere a molti segreti. Ricaricare l'energia al massimo: mettete in pausa, poi tenete premuto ▢ e premete ←, →, ↑, ↓. Vedere la mappa completa durante il gioco: tenete premuto SELECT e premete ○ cinque volte. Sbloccare tutti gli oggetti ninja: premete ▢, ▢, ▢, ○, ▢, ○, ○, ←, ↑, ↓, →, L2, L2. Accedere a tutte le missioni nel Mission Editor: nella schermata di Custom Mission tenete premuti L2 e ○ e premete ↑, ↓, ↓, →, ←, ←. Sbloccare tutti i livelli: nella schermata di selezione del livello tenete premuti ○, ▢ e SELECT, premete →, →, →, ↑, ←, ↓, L2.

Ottenere il personaggio segreto Tatsumaru: nella schermata di selezione del livello tenete premuto ○ e ▢, premete L1, L2, L2, L1, ↑, ↓, ←, →, e SELECT. ■

BREVI

URBAN CHAOS

Armi Extra
Premete e mantenete premuti ▲ ○ ✕ ▢ e poi premete →. Appariranno una granata, M-16 e il fucile a canne mozze.

Scelta del livello
Nella schermata del titolo tenete premuti L1 L1 START e SELECT

TONY HAWK'S PRO SKATER 2
Per alleviare i dolori post-cadute di questi poveri skater, mettete in pausa e tenete premuto L1, poi inserite questi codici:

Le statistiche degli skater sono al max quando la barra speciale viene evidenziata
↑ ▢ ▲ ↑ ↓

Ogni statistica si alza a dieci
✕ ▢ ○ ▢ ▲ ↑ ↓

Attiva e disattiva il sangue
→ ↑ ▢ ▲

Inseritelo quante volte volete per ottenere un vecchio grossone
✕ ✕ ✕ ✕ ← ✕ ✕ ✕ ✕ ← ✕ ✕ ✕ ✕ ←

Inseritelo quante volte volete per ottenere uno skater magro
✕ ✕ ✕ ✕ ▢ ✕ ✕ ✕ ✕ ▢ ✕ ✕ ✕ ✕ ▢

Barra speciale infinita
✕ ▲ ○ ○ ↑ ← ▲ ▢

Aumentare la velocità di gioco
↓ ▢ ▲ → ↑ ○ ↓ ▢ ▲ → ↑ ○

Skaters con le teste giganti
▢ ○ ↑ ← ← ▢ → ↑ ←

Sbloccare tutto, inclusi tutti i livelli, i livelli segreti e aumentare le statistiche di tutti gli skaters al massimo
✕ ✕ ✕ ▢ ▲ ↑ ↓ ← ↑ ▢ ▲ ✕ ▲ ○ ✕ ▲ ○

DIGIMON WORLD
Per evitare la noia del livello di allenamento
Quando il vostro Digimon inizia ad allenarsi, contate fino a dieci e poi premete ○. Questo fa terminare subito la sessione di pratica e riceverete la stessa somma di punti esperienza che otterreste facendo tutto per intero.

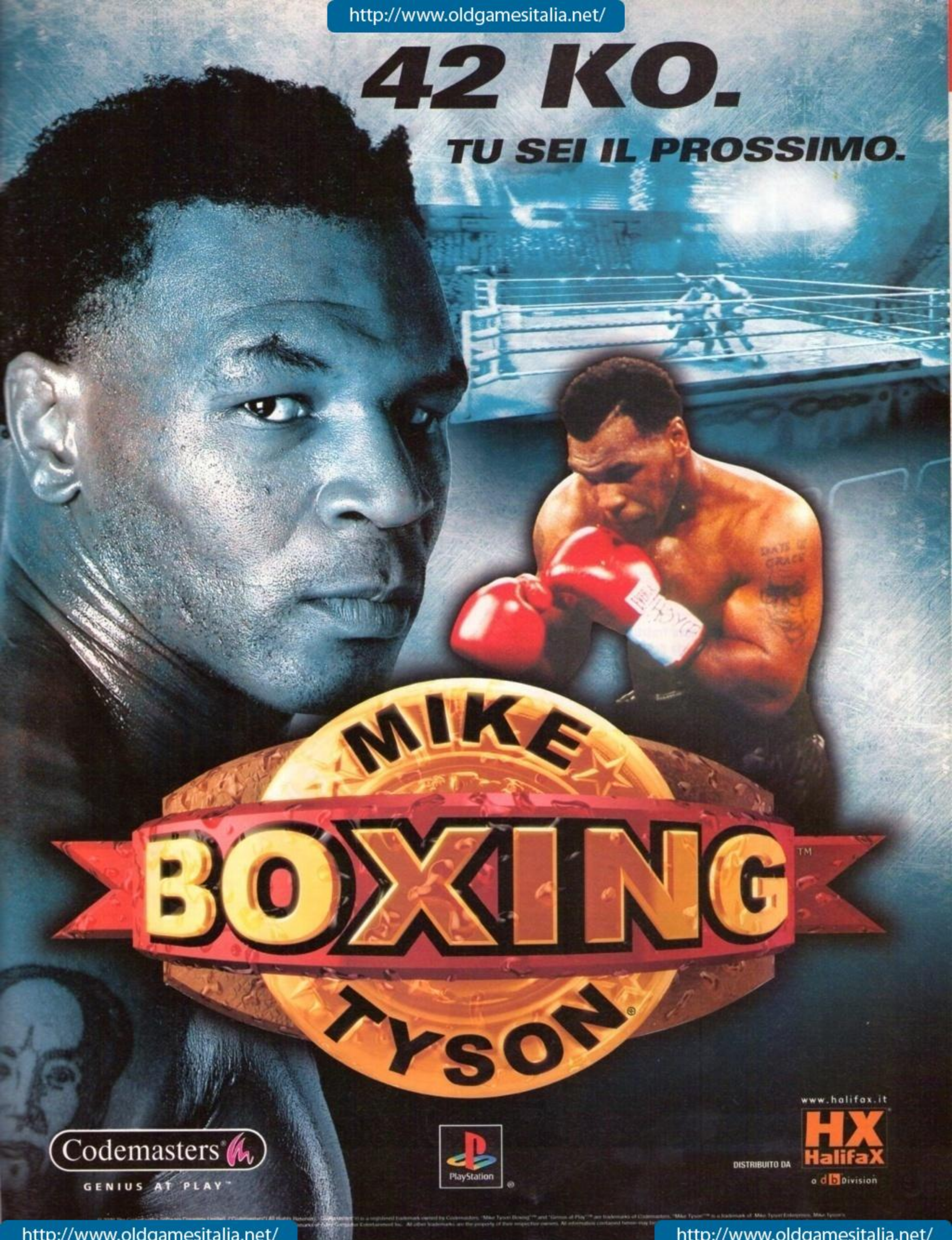
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

42 KO.

TU SEI IL PROSSIMO.



MIKE TYSON BOXING™

Codemasters®
GENIUS AT PLAY™

PlayStation®

DISTRIBUITO DA HX HalifaX a d b Division
www.halifax.it

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUESTO MESE INIZIAMO IL VIAGGIO RISOLUTIVO NEL MONDO DEL FAMOSO SPARATUTTO PLAYSTATION, AMBIENTATO NELLA FRANCIA DELLA SECONDA GUERRA MONDIALE. FATE QUELLO CHE DICIAMO E NE USCIRETE VITTORIOSI!

Medal Of Honor Underground

SOLUZIONE! UFFICIALE

LEGENDA

- Comandi sirena
- Moto
- Cassaforte
- Pugnale
- Cariche
- Piede di porco
- Radio
- Cesoie
- Cannone
- Rapporto sulla propaganda
- Reliquia
- Rifornimenti
- Mappa
- Pass per archeologo
- Tabella
- Pass per fotografo
- Pass riservato
- Luci
- Cannone Ack-Ack
- Aereo
- Pass
- Codice cifrato
- Bomba
- Travestimento
- Registri
- Fotografo
- Dossier
- Panzerfaust
- Carro armato
- Fratello
- Prove
- Stampa
- Mitragliatrice
- Carte
- Entrata
- Pronto soccorso
- Camion

LIVELLO 1: MIDNIGHT RENDEZVOUS

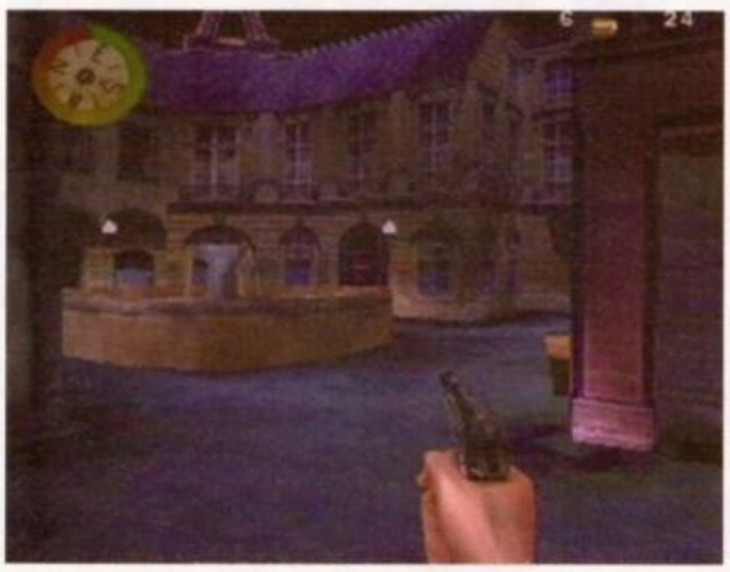
OBIETTIVI:

Trovate vostro fratello
Aprite la porta del Garage

● Dall'inizio (1) mirate subito al soldato che cammina ed eliminatelo con un colpo alla testa. Aspettate che i suoi colleghi vengano a investigare prima di farli fuori allo stesso modo. C'è una guardia subito dietro il muro, appena prima dell'arco che conduce all'esterno. Dalla sinistra del vicolo (2) sporgetevi in avanti e sparategli prima che vi possa vedere.

● Appena avete neutralizzato le guardie, camminate avanti e poi a sinistra per incontrare vostro fratello, poi correte verso di lui uccidendo le due guardie (3). Ora correte a destra, eliminate le altre due coppie di soldati, una davanti e una dietro, prima che lui arrivi.

● Quando vostro fratello raggiunge la porta per scassinarla, tenete indietro le guardie. Ora state dietro di lui e copritelo mentre correte verso la seconda porta (4), perché le guardie cominceranno a inseguirvi. Quando entra nel veicolo, aprite il cancello con il bottone sulla destra. Qualunque cosa facciate, mentre sta uscendo il camion esploderà. Giurate vendetta e scappate nel tunnel a sinistra.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

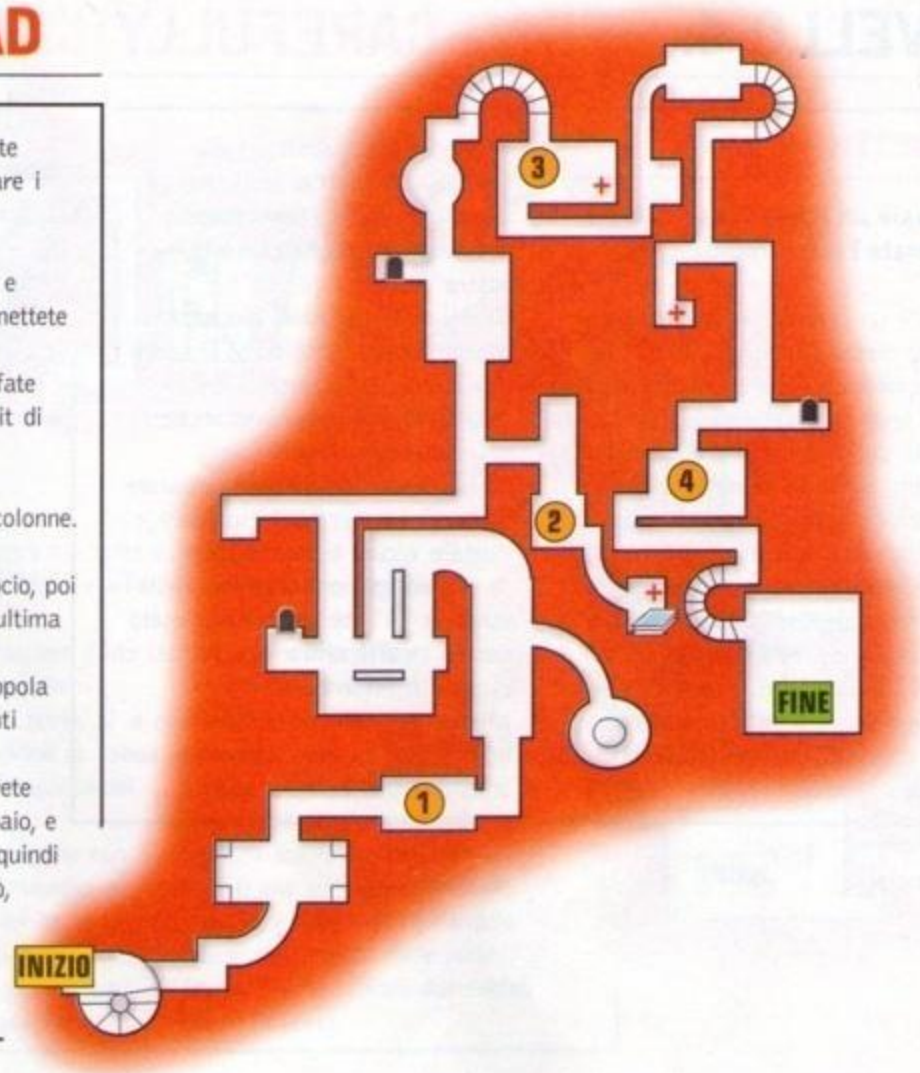
http://www.oldgamesitalia.net/

LIVELLO 2: AMONG THE DEAD

OBIETTIVI:

Chiudete l'entrata alle catacombe
Trovate i documenti falsi

- C'è una guardia sulla destra, nel lungo corridoio con teschi e ossa su entrambe i lati (1). Spostatevi a sinistra e piazzatele un proiettile in testa prima che vi veda.
- Subito dietro l'angolo c'è una curva a destra, seguitela fino a una camera circolare dove una guardia sta sonnecchiando. Fatela fuori e poi prendete le munizioni e i medicamenti.
- Fate fuori il nazista con la pistola e salite il pendio fino a una delle entrate alle catacombe. Una guardia tenterà di tendervi un'imboscata, quindi fategliela voi. Ora mettete la bomba e scappate.
- C'è un kit di pronto soccorso a sinistra dell'incrocio davanti a voi, raccoglietelo se ne avete bisogno e poi prendete la prossima a destra, fino alla scala. Salite e strisciate attraverso il buco (2) per trovare i documenti falsi.
- Un ufficiale della Gestapo è appollaiato lì sopra, sparategli, e quando cade salite la scala e mettete gli altri esplosivi.
- Nella camera coi barili (3) fate fuori le guardie e prendete il kit di pronto soccorso nell'angolo. Preparatevi per i soldati che si nascondono avanti e dietro le colonne.
- Salite le scale e prendete i medicamenti a destra dell'incrocio, poi andate a sinistra per trovare l'ultima entrata.
- La grande tomba è una trappola (4) Indipendentemente da quanti soldati facciate fuori, altri ne scenderanno per uccidervi. Correte nella tomba, eliminandone un paio, e poi correte verso le due scale, quindi salite. Quando siete nel cimitero, seguite il percorso a destra e saltate sul carro funebre per finire il livello.

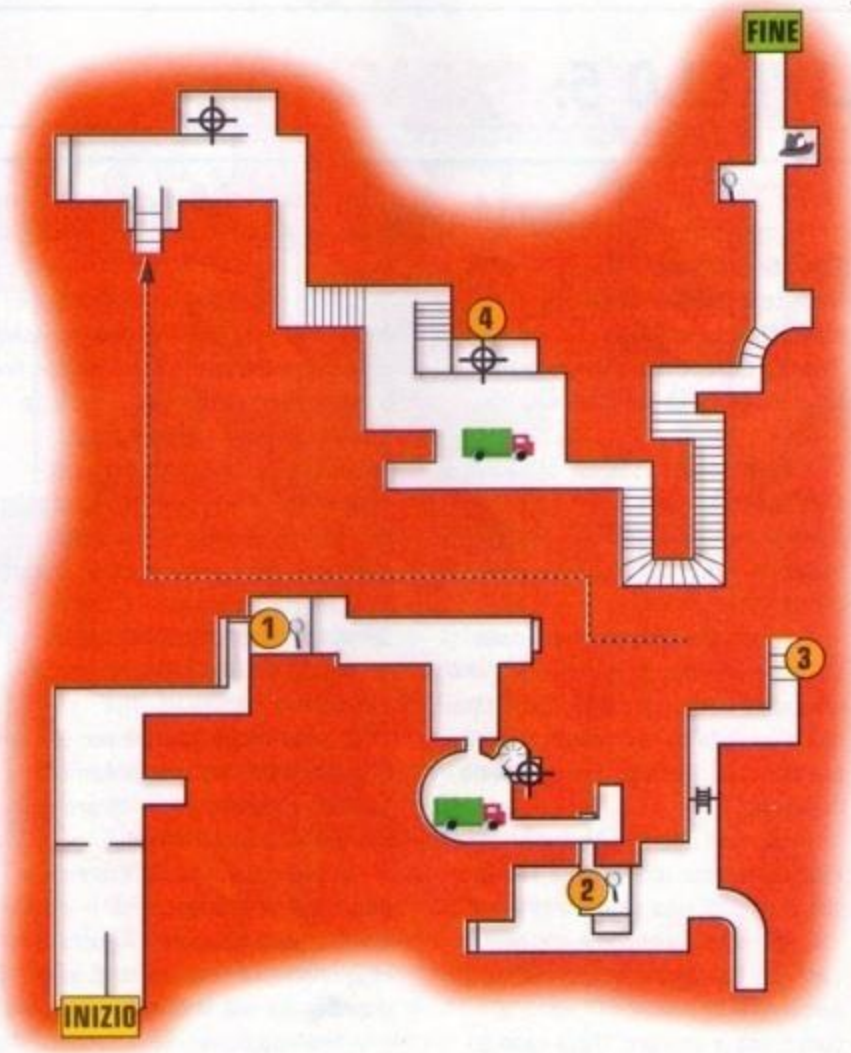


LIVELLO 3: WITHOUT A TRACE

OBIETTIVI:

Distruggete le Prove della Distribuzione
Controllate il camion della Distribuzione
Nascondete la macchina per stampare
Trovate la mitragliatrice nascosta

- Ci sono due guardie nella chiesa, facili da fare fuori, e un'altra manciata tra qui e la stanza dei rifornimenti.
- Aprite la porta a destra della trincea di sacchi di sabbia (1) e uccidete i soldati nella stanza. Ci sono munizioni e medicamenti nelle casse, e nell'angolo ci sono delle Prove della Distribuzione da distruggere.
- Subito avanti troverete uno dei camion della distribuzione, ma prima che possiate arrivarci i nazisti scoprono il suo vero utilizzo. Correte nella casa di fronte al camion sulla sinistra e sparate al tipo nella stanza da letto. Aprite la cassa e usate questa nuova mitragliatrice per far fuori il camion e i soldati lì intorno.
- Ci sono altre Prove nel giardino (2) di una delle case. Andate a sinistra del camion che avete distrutto e spaccatele. Prendete anche il pronto soccorso che trovate lì vicino.
- Scendete dalla scala per entrare in un piccolo tunnel (3), è pieno di armi e medicamenti. Mentre ritornate su, giratevi a sinistra e sparate al commando e poi ai soldati sulla destra. La mitragliatrice è dentro la cassa, rompetela e uccidete tutti i soldati che mettono fuori il naso.
- Andate dietro il muro in fondo agli scalini (4) e poi su per le scale fino a un'altra postazione. Distruggete camion e truppe.
- L'ultima Prova è in una stanza alla vostra sinistra, appena prima dell'uscita con la macchina per stampare alla vostra destra. Distruggete le prove e tirate la corda per nascondere la macchina stampatrice. Ora potete andarvene.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

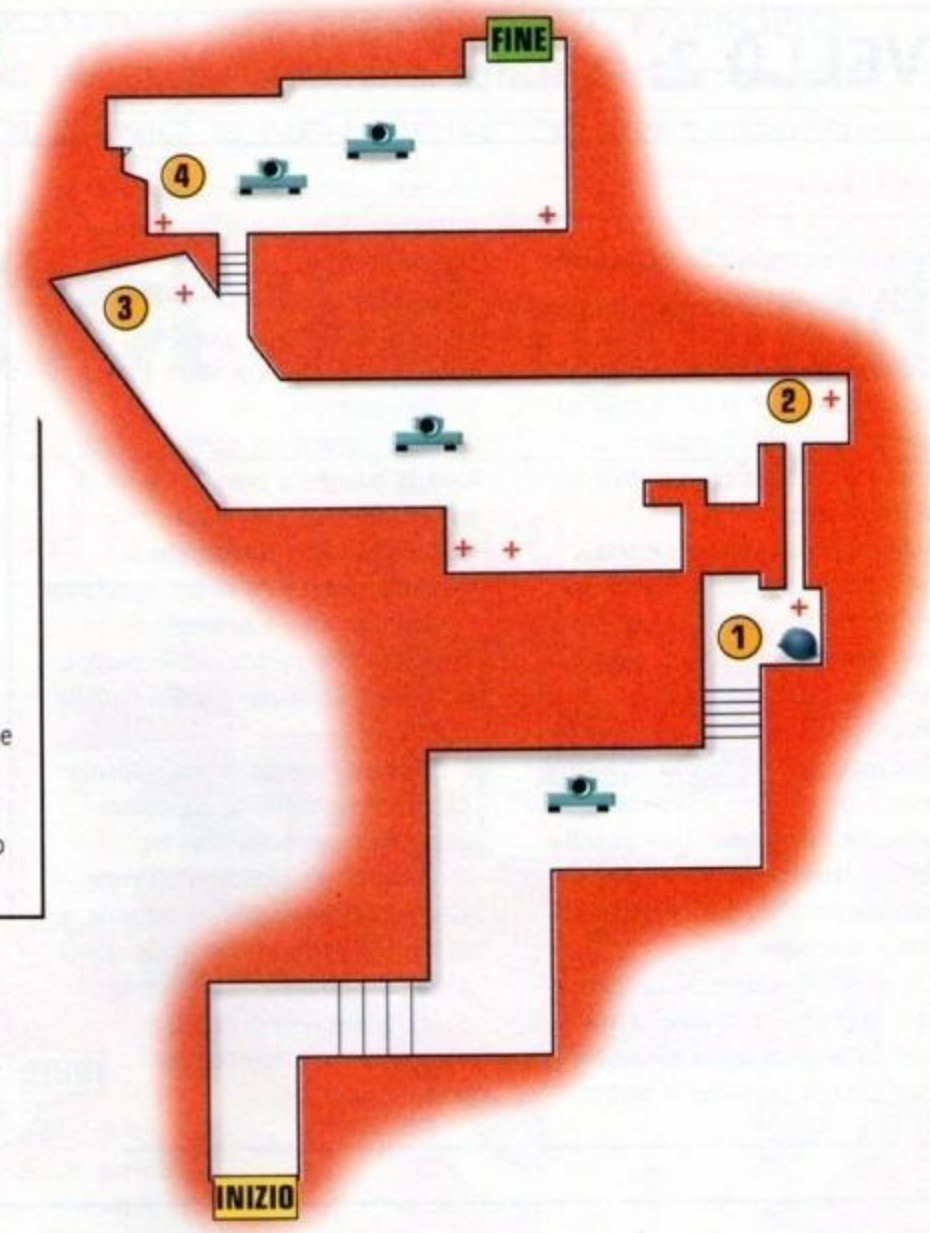
http://www.oldgamesitalia.net/

LIVELLO 4: TREAD CAREFULLY

OBIETTIVI:

Trovate un Panzerfaust
Fermate i carri armati

- C'è un commando addossato al muro dietro l'angolo, ma difficilmente vi vedrà, quindi mirate alla testa in tutta calma. Fate fuori i suoi due compagni e correte davanti al carro armato fin su per gli scalini e raggiungete la piccola stanza sulla destra (1).
Uccidete i soldati a guardia dell'arsenale con il Panzerfaust e poi usate la mitragliatrice per far fuori tutti gli altri. Scendete per le scale e sparate col lanciamissili; due colpi alla torretta dovrebbero bastare.
- In cima agli scalini, sulla sinistra, ci sono dei soldati e un carro armato. Fortunatamente avete una mitragliatrice alla vostra destra (2).
Usatela per far fuori più nazisti possibile prima che arrivi il carro armato, e poi sparategli. Se vi colpiscono c'è un pronto soccorso proprio dietro di voi.
- Nel vicolo senza uscita sparate ai barili (3) per farli esplodere e rivelare alcuni bonus nascosti.
- C'è un cannone alla fine della stradina (4) che può essere usato contro i carri armati e i soldati che ci sono lì intorno.
Mirate alle torrette di ciascuno e non vi fermate fino a che non sono stati distrutti completamente.

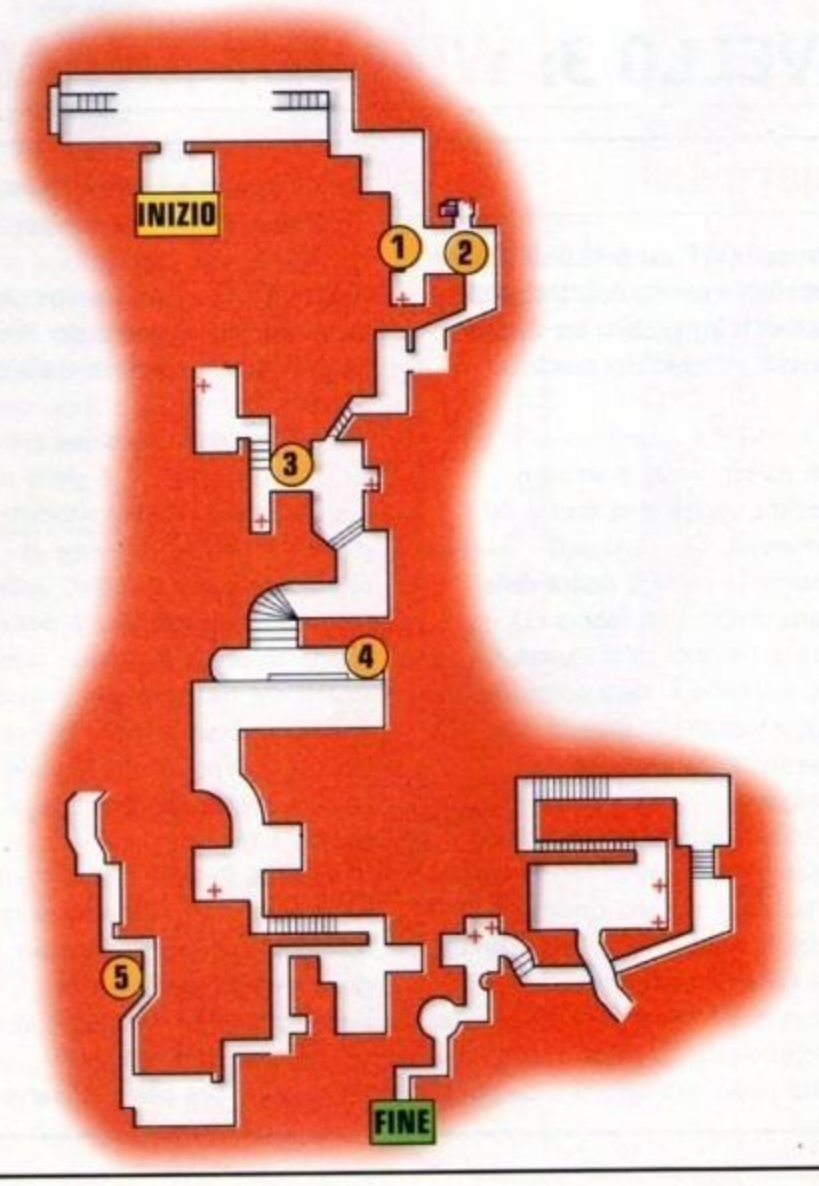


LIVELLO 5: CASABLANCA

OBIETTIVI:

Fuggite dall'hotel
Trovate il Dossier Logistico dell'Ufficiale
Trovate il Deposito Rifornimenti
Lasciate la città col Camion

- Vi trovate nella stanza dell'hotel, e siete appena stati scoperti. Se state giocando al livello difficile potete utilizzare i due kit di pronto soccorso che trovate nell'angolo.
- Sparate alle guardie fuori dalla stanza e correte giù per le scale fino all'angolo a sinistra. Uccidete il tipo dall'altro lato della finestra e giratevi per far fuori i soldati che vi stanno caricando.
- Mentre vi fate strada verso l'uscita, trovate una piccola stanza sull'angolo di una svolta a sinistra (1), prendete quello che c'è dentro. Lasciate l'albergo e cominciate a percorrere la strada. Un nazista comincerà a spararvi dalla casa a sinistra: uccidetelo ed esplorate la sua postazione da cecchino per trovare il Dossier (2).
- Invece di andare sotto la casa e attraverso il vicolo, prendete a destra prima di arrivarci (3) e strisciate fino a vedere la guardia dietro l'angolo. Sparate al vaso sopra di lui per eliminarlo, il rumore attirerà un soldato vicino ma non avrete problemi con lui. Distruggete il resto del vasellame per prendere alcuni bonus.
- Spingete ed aprite il portone (4). Se vi feriscono nel combattimento c'è un pronto soccorso a destra vicino agli scalini.
- Ci sono molte guardie per arrivare al ponte (5). Avanzate lentamente e fate fuori ciascuno con un proiettile, ma attenzione ai rinforzi.
- Attraversate il ponte e prendete i due kit di pronto soccorso lì vicino. Andate giù e poi sotto il ponte per raggiungere la fase finale. È pieno di guardie, ma prendetevela con calma e alla fine raggiungerete il camion.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

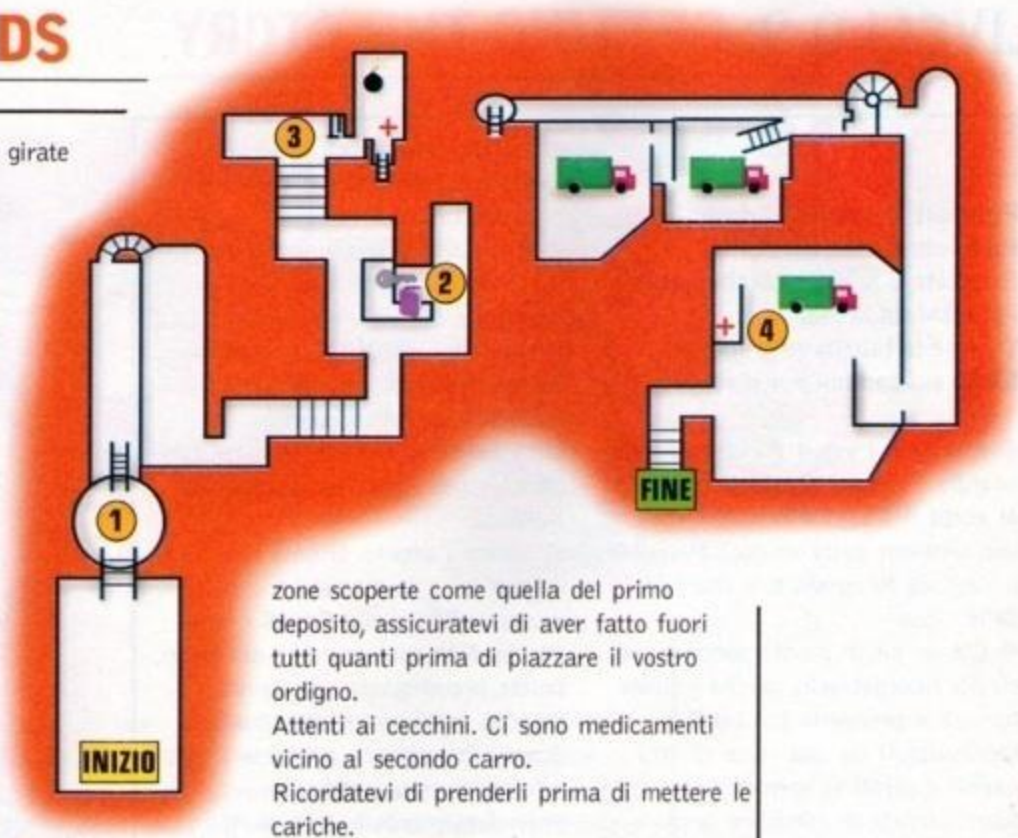
LIVELLO 6: LIGHTING THE TORCH

OBIETTIVI:

Trovate i Registri dei Trasporti
Trovate un travestimento
Avvertite la flotta Americana con la radio

- Salite sul camion e sparate alle guardie sulla sinistra. Cercate tra le casse le munizioni e andate al secondo camion, facendo fuori le guardie. Rompete la piccola cassa (1) e strisciate fuori dal buco dietro a un mucchio di oggetti. Uccidete il soldato lì sopra.
- Coi prossimi camion ricordatevi che i soldati tendono a coprire i propri compagni.
- Non correte subito nella zona scoperta con la casa (2), dato che ci sono guardie ovunque. Se siete veloci potete ucciderne uno vicino al muro a sinistra, altrimenti sparate al suo amico. Ritiratevi e fate fuori gli altri, man mano che vengono da voi. Aprite la porta della casa, sparate al soldato e state attenti alle vostre spalle mentre aprite lo schedario per prendere i Registri.
- Il cancello del magazzino adesso è aperto e c'è un nazista a destra (3) della prima parte, a guardia di munizioni e kit di pronto soccorso.
- Prima di saltare giù per lasciare il magazzino, sparate al soldato sulla balconata, a quello vicino alla porta, al tipo sulla destra e a quello vicino al muro di sinistra. Entrate nella stanza del giornalista.
- Bloccatela nella stanza da bagno con il trucco della sedia sotto la maniglia e rubate i suoi documenti. Aprite la porta dietro al bagno, entrate nel passaggio segreto e fate fuori tutte le guardie. La strada a sinistra porta a munizioni e medicamenti (4).
- Nello spazio aperto (5) fate fuori la sentinella nell'angolo e poi nascondetevi in attesa dei suoi due colleghi.
- Contattate la flotta Americana con la radio nel palazzo, ma fate attenzione ai nazisti che arrivano dalle scale. L'uscita è subito dietro l'angolo, ma se siete ridotti male state attenti perché ci sono due soldati dietro la porta.

LIVELLO 7: BURNING SANDS



OBIETTIVI:

Raggiungete l'armeria
Trovate le bombe incendiarie
Distruggete quattro depositi di carburante
Fotografate il Libro col codice cifrato

- Si può finire questo livello facendo un massacro, ma è molto più semplice usare il travestimento da fotografo finché non vi scoprono. Salite per la scala e se la guardia vi chiederà i documenti: premete ⊗ per mostrarglieli, poi fate una foto (se ce la fate si metterà in posa, quindi aspettate finché non è pronto). Da qui saltate oltre il filo spinato (1) e giù davanti alla porta presidiata. Mostrate le vostre credenziali e le guardie si sposteranno.
- All'incrocio andate a destra, ignorate la guardia, aprite la porta sulla sinistra e mostrate i vostri documenti all'ufficiale. Prendete il pass per l'armeria (2) e fotografate il Libro. Mostrate il vostro pass alla guardia ma ignorate le scale, tornate all'incrocio e girate a sinistra.
- Troverete il magazzino (3), e un soldato di guardia. Mostrategli i vostri documenti, uccidetelo velocemente e sparate alla serratura della porta. Questo attiva gli allarmi ma non fateci caso. Spalle al muro, aspettate i soldati che arriveranno. Quando li avete eliminati prendete le bombe, salite per la scala e potrete scartare il vostro travestimento per imbracciare finalmente le armi.
- Siete un bersaglio facile mentre mettete le bombe, così quando arrivate in zone scoperte come quella del primo deposito, assicuratevi di aver fatto fuori tutti quanti prima di piazzare il vostro ordigno.
Attenti ai cecchini. Ci sono medicamenti vicino al secondo carro.
Ricordatevi di prenderli prima di mettere le cariche.
- Per gli ultimi due depositi di carburante, ripulite l'area dai soldati prima di posizionare le bombe. C'è un kit di pronto soccorso a destra della porta che dà verso l'uscita (4). Cercate un buco nel muro.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LIVELLO 8: ALLY IN THE DESERT

OBIETTIVI:

Disabilitate le torrette anti-aeree
Accendete le luci d'atterraggio
Scappate dal Marocco con l'aereo

● Prendete tutto quello che potete portare dagli scaffali in cima alla scala e andate al bastione. Ci sono un carro e dei soldati, ma da qui siete ben coperti per colpirli, ma se preferite potete anche saltare allo scoperto.

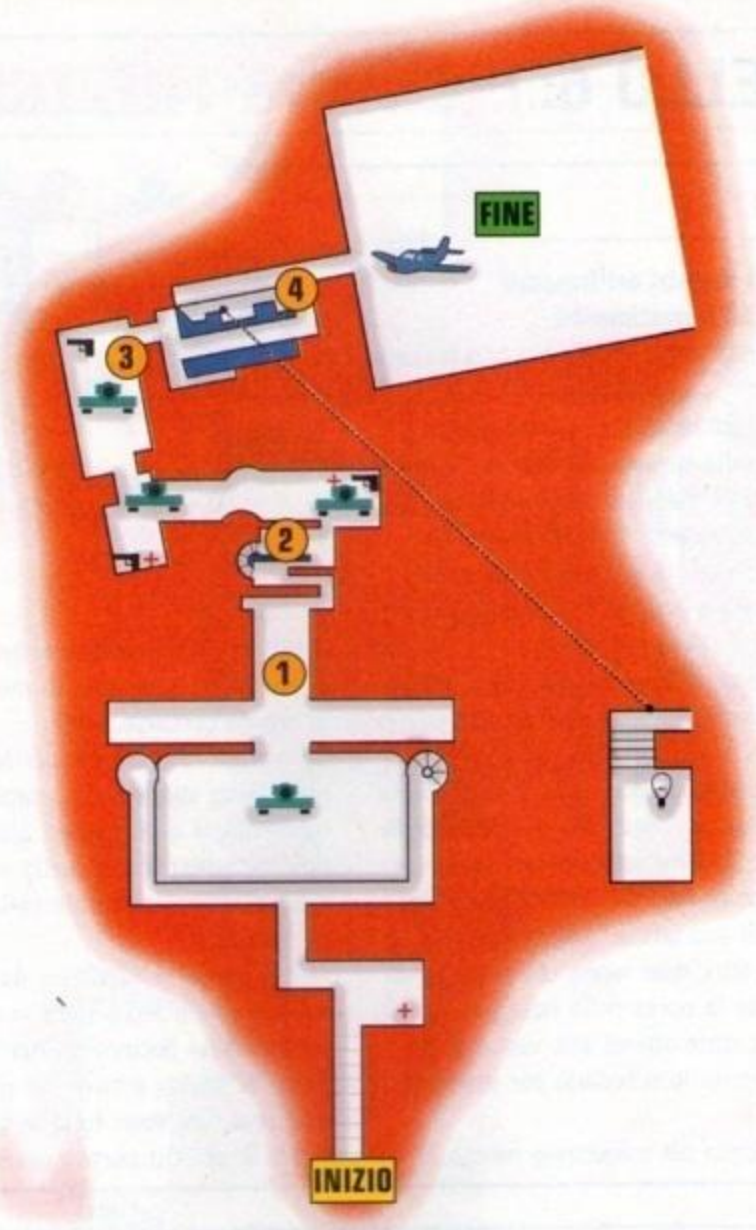
● Il ponte (1) è pieno di nazisti. Andate dove c'è il carro e usate i muri per ripararvi. Quando avete eliminato tutti i soldati, attraversate il ponte.

● Cercate le scale (2) che portano a una guardia e ad alcune munizioni. In merito al cannone, fate fuori il tipo col binocolo: se siete fortunati, l'aereo di passaggio lo sistemerà per voi, altrimenti contro una granata. Il carro armato è più coriaceo. Correte alla postazione e sparate non appena il carro passa, quindi prendete i kit di pronto soccorso.

● Mentre attraversate il ponte, sparate al tipo vicino all'antiaerea, correte e lanciategli una granata contro per disabilitarla.
Alla vostra destra c'è un carro armato. Andate alla mitragliatrice e usatela per far fuori la torretta.
Correte oltre il carro successivo e usate la nuova postazione (3) per sparagli, prima che vada fuori tiro.

● C'è un altro cannone Ack Ack nell'angolo.
Fate fuori il tipo lì vicino con un colpo alla testa e lanciate dentro una granata per completare il lavoro.
Prendete il kit di pronto soccorso ed entrate nell'edificio.

● È ora di andarsene dal Marocco. Attraversate la stanza e salite per le scale (4).
Accendete le luci d'atterraggio e tornate sotto, ma attenti ai nazisti che sono entrati. Uscite, eliminate gli ultimi rimasti e salite sull'aereo.



LIVELLO 9: GETTING THE STORY

OBIETTIVI:

Prendete il pass per fotografi
Prendete il pass riservato
Prendete il pass per archeologi
Fotografate la mappa
Trovate la tabella rifornimenti
Salite sul camion per Knossos

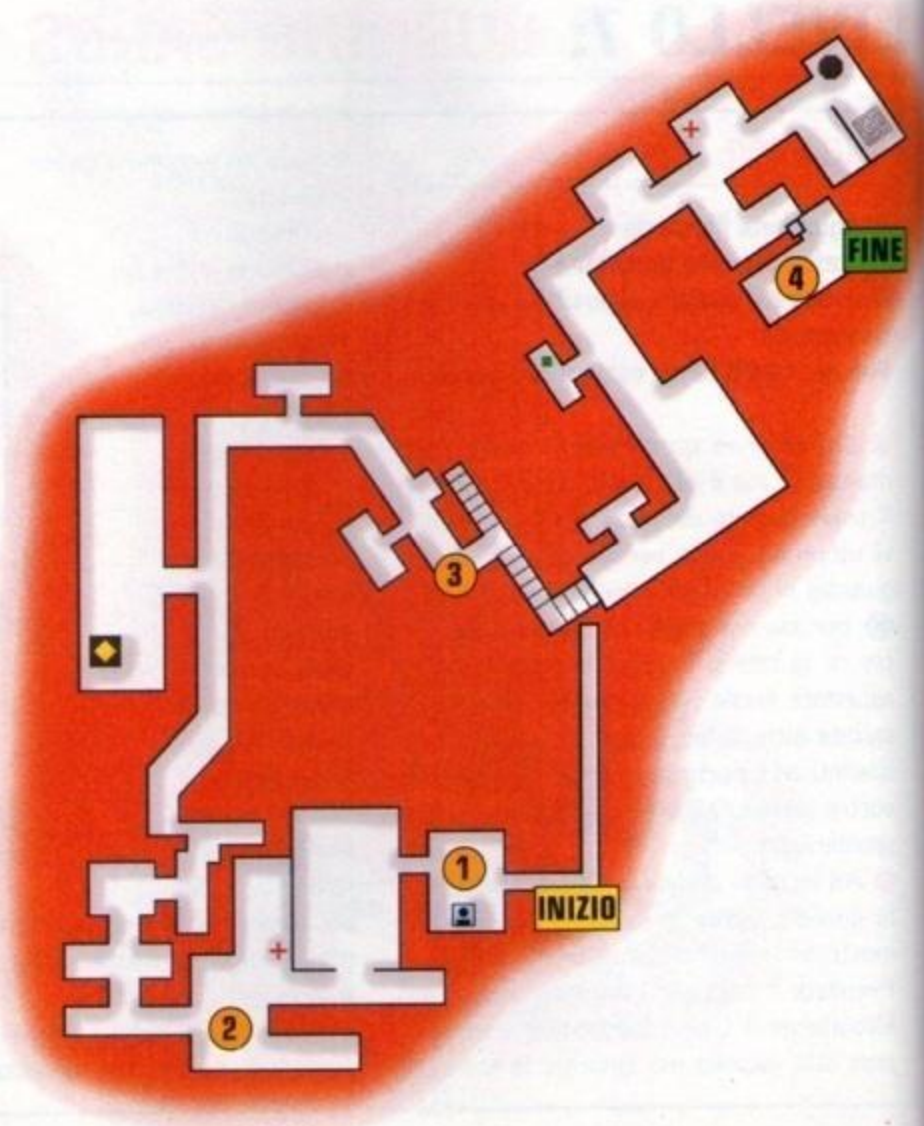
● Mostrate i vostri documenti alla guardia (1) , poi sparatele. Buttate al vento il travestimento, questa è una missione tutta azione! Prendete il Pass da fotografo e le munizioni dalle casse.

● C'è un kit di pronto soccorso nel vicolo, ricordatevelo, perché potrete tornare a prenderlo più tardi. I sopravvissuti da una rissa (2) tra nazisti e pirati vi vorranno far fuori: cercate di eliminare prima i nazisti, dopodiché servitevi delle loro armi per colpire i pirati feriti.

● Il pass riservato è dentro il grande edificio sul lato sinistro. Dentro vedrete alcuni pirati che preparano un attacco ai nazisti. Fate fuori i soldati e prendete il pass dal tavolo.

● Procedete piano lungo la strada (3) e uccidete tutti i nemici che incontrate sul vostro cammino. La tabella rifornimenti è nel secondo piccolo palazzo dopo gli scalini. Quando la prendete, un nuovo obiettivo si aggiunge alla lista: farsi dare un passaggio dal camion per Knossos.

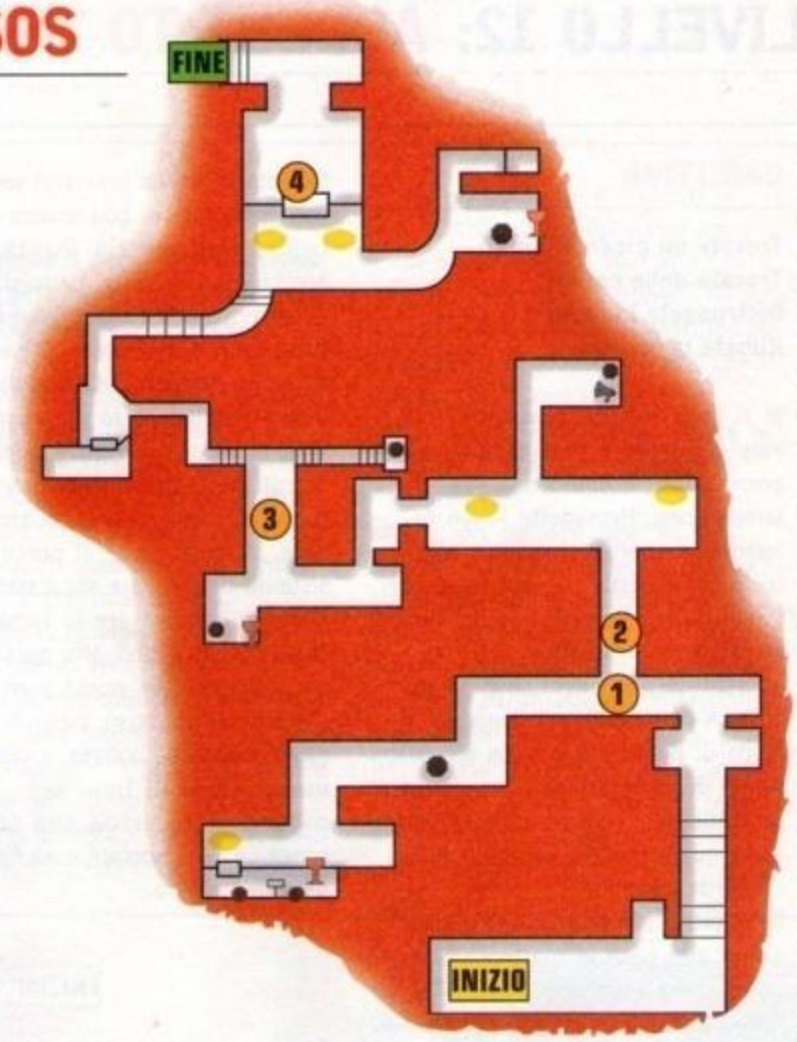
● Girate l'angolo. Il pass da archeologi e la mappa sono nel piccolo edificio alla fine di questa strada. Non correte come dei matti, potete prendetevela con calma, facendo fuori metodicamente tutti quanti. Ora entrate, prendete il pass e fotografate la mappa (è imprudentemente appesa al muro). È tempo di prendere il vostro passaggio (4), quindi tornate al camion. Fate fuori il soldato a guardia del cancello, apritelo e fuggite.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LIVELLO 10: WHAT LIES AT KNOSSOS

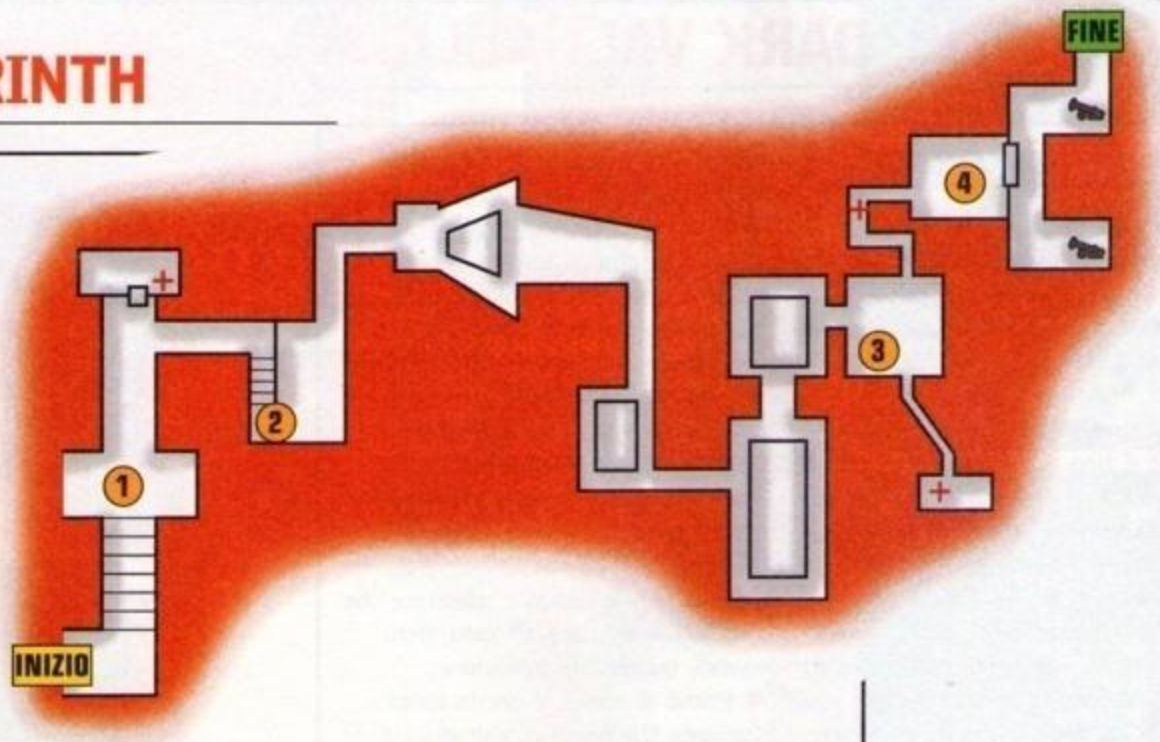


OBIETTIVI:

Eliminate gli archeologi
Trovate i rapporti sulla propaganda
Recuperate le reliquie
Distruggete il bunker coi rifornimenti
Localizzate l'entrata del bunker

- Travestitevi da giornalista per questa missione. Fermatevi davanti alle guardie, mostrate loro i vostri documenti e scattate una foto. Se si mettono in posa le avete ingannate, altrimenti riprovate oppure fatele fuori con la pistola col silenziatore.
- Andate a sinistra all'incrocio (1) e uccidete il primo archeologo. Procedete e mostrate i vostri documenti alle guardie. Fate fuori altri due archeologi dietro il muro segreto nell'angolo. Prendete la prima reliquia e sparate alla guardie vicino alla porta. Distruggete i rifornimenti nella stanza.
- Tornati all'incrocio seguite il corridoio (2), mostrate i documenti alle guardie e aprite il pannello finto. Nascondetevi dietro a una colonna e sparate all'ufficiale e all'archeologo. Prendete il rapporto sulla propaganda e sparate ai soldati che avete superato prima. Fate esplodere i rifornimenti nella stanza per trovare un kit medico e una cassa di missili. Se una guardia entra, ritiratevi nella stanza precedente e sparate da lì.
- Dietro il successivo pannello sulla sinistra c'è un archeologo e una reliquia. Superate gli ufficiali nel corridoio con il vasellame (3) e andate a destra giù per le scale, troverete un altro tipo ad attendervi vicino alle rovine.
- Nel livello inferiore troverete molte più munizioni, ma non distruggetele ancora, attirereste l'attenzione. Piuttosto, andate a destra e uccidete la guardia nella stanza aperta, quindi anche l'archeologo dietro la porta segreta. Prendete la terza e ultima reliquia e distruggete le munizioni di prima. Aprite la porta (4) e correte subito indietro; ci sono tre guardie ad aspettarvi sull'altro lato. Fatte fuori queste, potete uscirvene dal livello.

LIVELLO 11: LABYRINTH



OBIETTIVI:

Trovate il bunker dell'artiglieria
Distruggete tutti i cannoni
Trovate la stanza delle comunicazioni
Distruggete i dispositivi di comunicazione

- Uccidete le tre guardie in fondo alle scale (1) e distruggete la stanza delle comunicazioni, che si trova in fondo al corridoio (e piena di ufficiali). Usate il fucile d'assalto per il resto del livello.
- Vicino le scale che portano giù, fate fuori le guardie non appena girano l'angolo (2)), risparmierete energia. Prendete la piccola fiala sul muro.
- I soldati sono ovunque vicino alle fontane, quindi fate attenzione. Avanzate spalle al muro e fissate l'angolo verso cui state andando per evitare eventuali imboscate.
- Nella stanza quadrata con due porte segrete su entrambe i lati, aprite quella sulla destra (3) per trovare una stanza segreta. Fate fuori i soldati che ci sono dentro e poi distruggete le casse ai piedi di ogni letto per munizioni e medicamenti. Ora tornate alla stanza quadrata e entrate nella porta di sinistra.
- Seguite i corridoi e l'incrocio che porta al cannone (4): fate fuori prima quello di destra. L'uscita è dietro quello di sinistra. Per non sprecare proiettili usate un paio di granate per eliminare il cannone.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

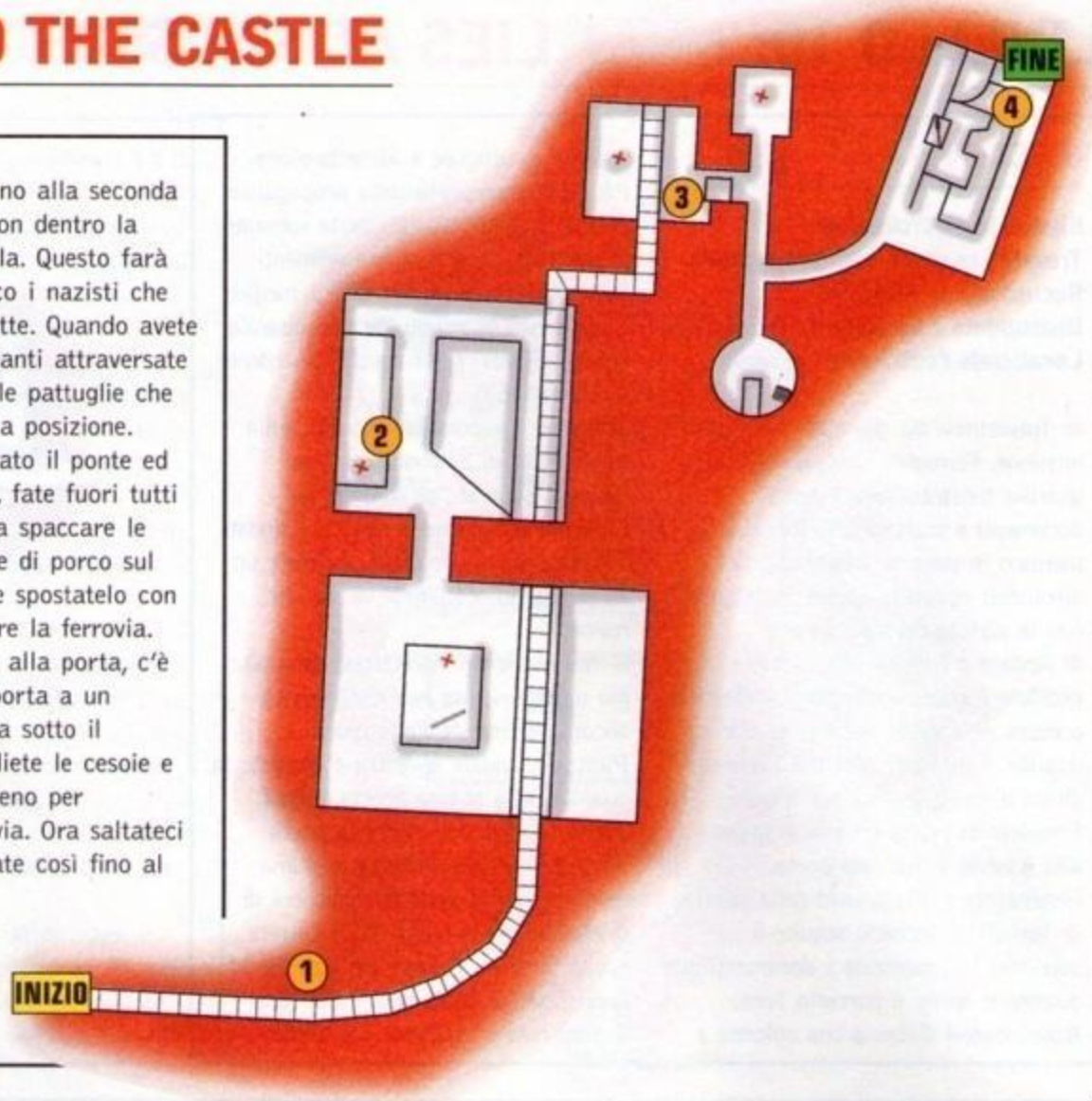
http://www.oldgamesitalia.net/

LIVELLO 12: ASCENT TO THE CASTLE

OBIETTIVI:

Trovate un piede di porco
Trovate delle cesoie
Distruggete la radio
Rubate la funivia

- Il "big Joe" è abbastanza inutile, è lento e pesante ma non vi preoccupate, è una cosa temporanea. Proseguite lungo la ferrovia e sparate da dietro alla testa del nazista (1), poi fate fuori i suoi due compagni, uno dei quali ha un fucile d'assalto.
- Sparate alla cassa sospesa e correte nel cortile per prendere il piede di porco e il pronto soccorso, prima di strisciare nel buco. Dentro all'edificio (2) c'è un ufficiale che fa la guardia a dei proiettili per il fucile da cecchino.
- Sparate al cecchino nella torre vicino alla casa in mattoni (3) e poi usatela come copertura per attaccare le guardie di fronte a voi. Correte a destra fino alla seconda cassa di mattoni con dentro la radio e distruggetela. Questo farà arrabbiare non poco i nazisti che accorreranno a frotte. Quando avete fatto fuori tutti quanti attraversate il ponte. Attenti alle pattuglie che hanno mantenuto la posizione.
- Una volta superato il ponte ed entrati nell'edificio, fate fuori tutti prima di mettervi a spaccare le cose. Usate il piede di porco sul sistema del freno e spostatelo con violenza per fermare la ferrovia. Nel palazzo, vicino alla porta, c'è un passaggio che porta a un piccolo buco che va sotto il pavimento. Raccogliete le cesoie e usatele vicino al freno per comandare la funivia. Ora saltateci sopra (4) e viaggiate così fino al prossimo livello.

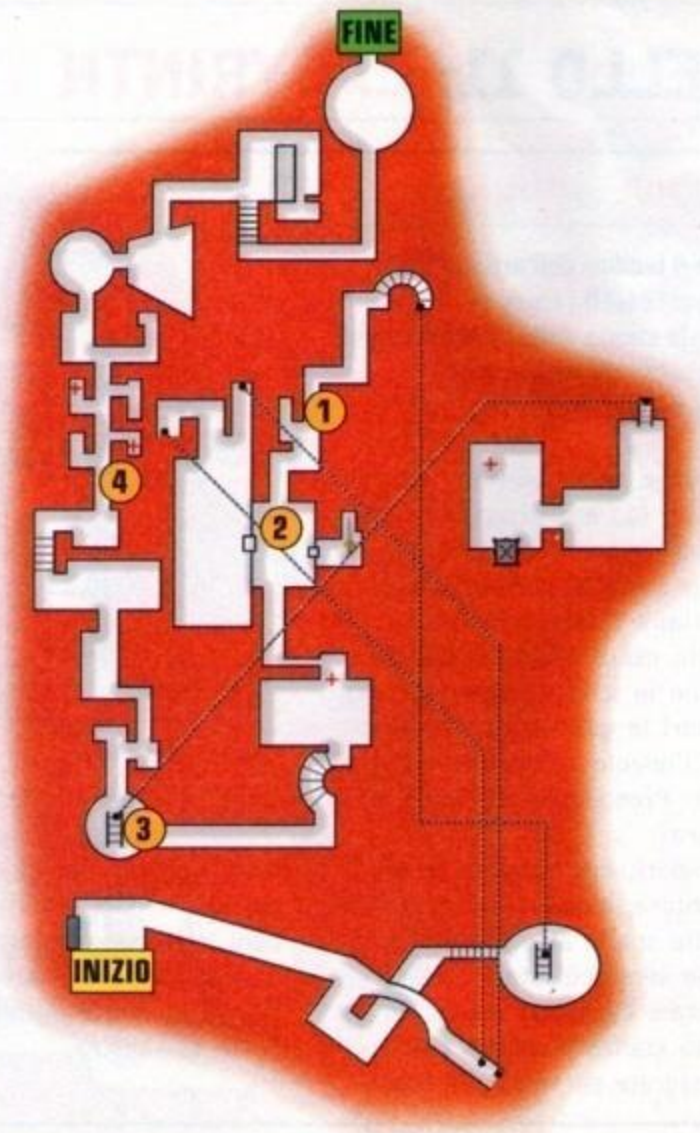


LIVELLO 13: DARK VALHALLA

OBIETTIVI:

Entrate nel castello
Prendete il Pugnale di Abramo
Trovate le cariche di demolizione
Prendete il contenuto della cassaforte
Trovate il Valhalla

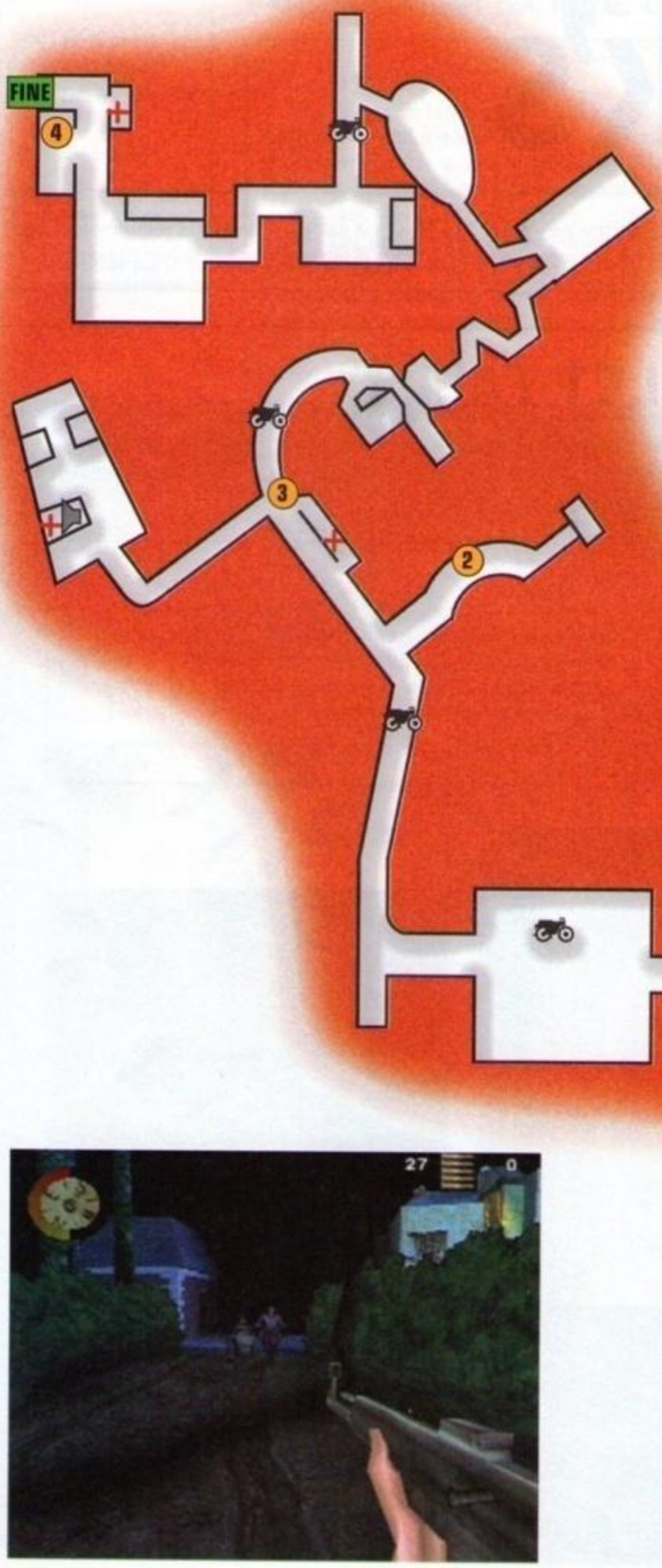
- Uccidete le guardie e toglietevi di mezzo il tipo su nel castello. Correte sotto il ponte e salite, aiutandovi con i rampicanti sul muro laterale per raggiungere i bastioni.
- Seguite gli scalini fin giù nel castello. Cercate una piccola alcova lungo il muro di sinistra (1). Sparate al soldato che fa la guardia alle cariche da demolizione e poi correte giù per il corridoio. Aprite la porta sulla destra che da sul cortile e fate fuori le guardie.
- Aprite la porta di fronte alla stanza del tesoro (2). Ignorate tutto tranne il Pugnale di Abramo, sul piedistallo nella stanza dietro. Alla tavola rotonda più avanti entrate nel camino e salite fino a trovare un kit per chirurgia da campo nascosto.
- C'è un piccolo buco nella camera circolare ai piedi degli scalini (3): esso porta alla cassaforte. State indietro e sparate al soldato delle SS da lontano per farlo correre verso di voi. Mirate all'elmetto (l'unico punto debole). Quando sono morti mettete una bomba sulla cassaforte, fatela esplodere e saccheggiatela.
- Ci sono molti oggetti (e guardie) dentro e fuori le stanze lungo il corridoio (4). La cosa migliore è entrare in una stanza e aspettare che i nazisti vi seguano. Ci sono molti soldati, quindi fate attenzione.
- Prima di scendere per la lunga scalinata che porta al Valhalla (la stanza circolare), puntate la vostra arma in basso, così sarete pronti per i tre cavalieri delle SS che vi caricheranno da là sotto.
Mentre lo fanno, correte indietro sparando col vostro fucile d'assalto, e forse riuscirete a farne fuori uno, prima di trovarvi con la schiena al muro in cima.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LIVELLO 14: A VICIOUS CIRCLE



OBIETTIVI:

Distruggete il ponte della caserma
Distruggete i comandi della sirena
Andate alla zona di sicurezza

- Nello spiazzo, guardate a destra e su per la collina per vedere un ufficiale che dorme nelle fronde (1). Uccidetelo e prendete le sue granate. C'è un soldato a bordo di una moto nello spiazzo: sparategli con il fucile d'assalto o con una granata.
- Quando raggiungete la strada fangosa che va verso destra, seguitela per incontrare altri soldati. All'inizio dello scontro, un motociclista vi viene incontro, mentre il soldato nel sidecar vi bersaglia. Usate una granata e vedrete la moto esplodere, buttando i soldati per aria.
- Nel punto in cui il sentiero si divide in due, sparate al tipo nella torre e fatevi strada fino al ponte (2). Per farlo saltare dovrete mettere i vostri quattro esplosivi esattamente nelle posizioni indicate sullo schermo. Fallite e le truppe vi potranno raggiungere. Ricordate di mettere le bombe e di scappare prima della detonazione.
- Uno dei percorsi nascosti sulla sinistra (3) porta ai comandi della sirena, ma non vi avvicinate, dato che il cecchino nella torre lì vicino vi sparerà e chiamerà rinforzi. La città è appena più avanti, quindi sparategli una paio di colpi e poi correte più in fretta possibile verso la zona sicura (4) che è il punto d'uscita. Il resto della soluzione vi aspetta sul prossimo numero.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUESTO MESE, PER L'ULTIMO CAPOLAVORO CHE PORTA IL NOME DEL FAMOSO SKATER, UPM VI INDICA CON PRECISIONE CHIRURGICA TUTTI I PUNTI IN CUI CI SONO DEGLI OBIETTIVI DA RAGGIUNGERE. SIETE PRONTI A SCOPRIRE TUTTI I PIÙ PICCOLI SEGRETI DEL GIOCO?

Tony Hawk's

Dando uno sguardo alle mappe che trovate in queste pagine, potrete trovare con facilità tutti gli obiettivi presenti in *Tony Hawk's 2*, dall'Hang Time Gaps nell'Hangar, al videotape segreto a Philadelphia. Dopo potrete tentare di finire il gioco con un personaggio creato da voi, per vedere se sarete in grado di ottenere un nuovo skater: Spiderman!

LEGENDA

- Punto d'inizio
- Barili
- Rampa
- Videotape segreto
- Hangtime gap
- K Lettere S-K-A-T-E

THE HANGAR – MULLET FALLS

SEMPLICE E COMPATTO, CON UN BUON NUMERO DI RAMPE E DEI SEGRETI MOLTO FACILI DA SCOPRIRE. NON È SOLO UNA FACILE PARTE INTRODUTTIVA, È UN'OCCASIONE PER DARE SPETTACOLO!

GLI SPETTACOLARI HALF-PIPE

L'half-pipe che incontrate sulla vostra destra dopo aver iniziato il livello rappresenta una enorme fonte di punti, e vi permette di non dovere andare molto lontano per accumulare un punteggio super. Piazzate un paio di combo sul muro a sud e sfruttate l'hangtime gap oltre l'half-pipe per ottenere punti e prepararvi per la rampa successiva. L'half-pipe segreto lo troverete dopo avere superato il grind sulle pale dell'elica, è anche questo è sicuramente un'altra ottima fonte di punti. Esiste anche un altro bonus se fate delle evoluzioni acrobatiche nel tunnel del vento, ma lo spazio è poco e quindi prendete molta rincorsa.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LEGENDA

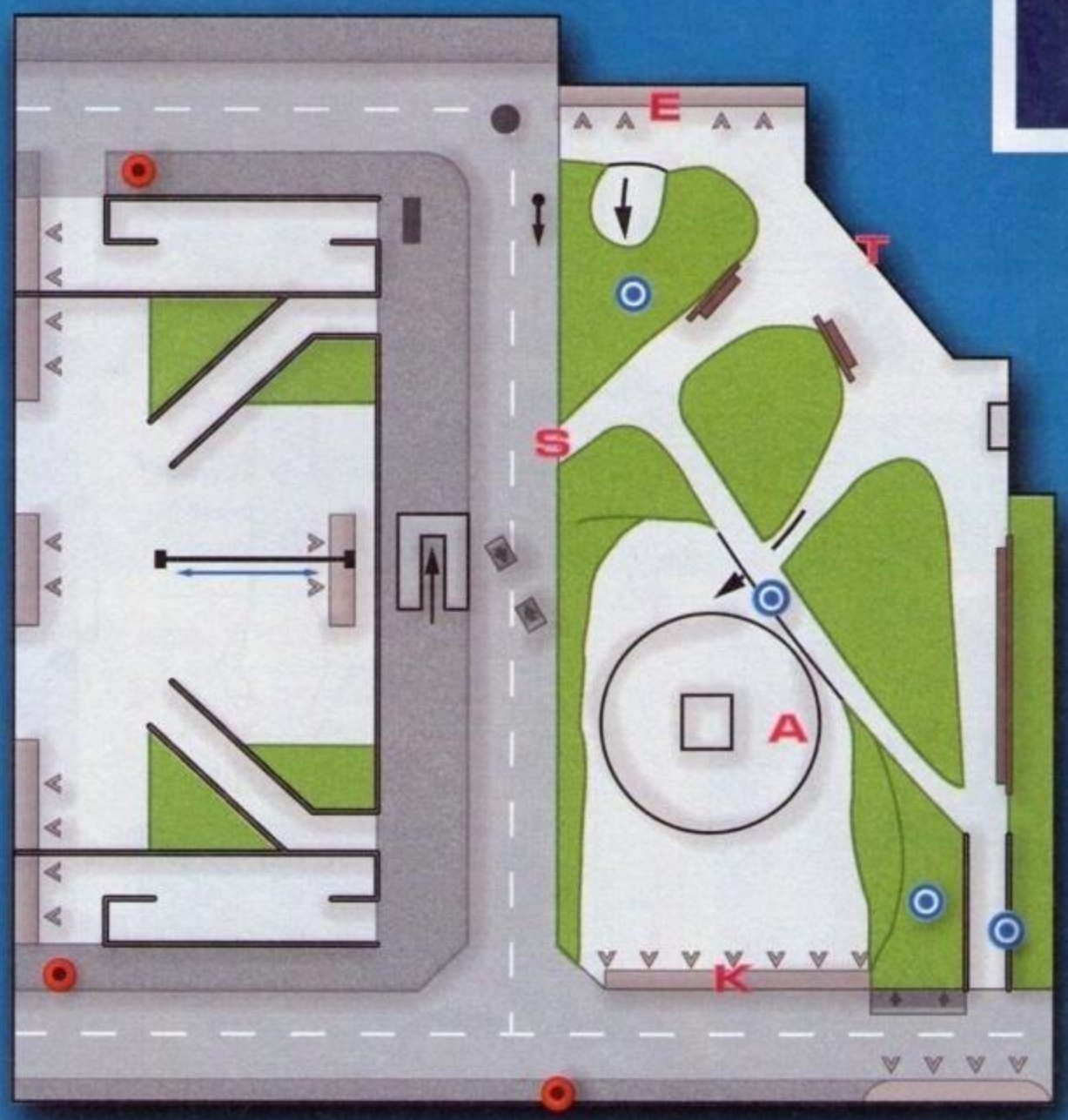
- Punto d'inizio
- Rampa
- Lettere S-K-A-T-E
- Bonus Gap
- Scala mobile
- Gettone per il sottopassaggio
- Idrante

NY CITY – NEW YORK

CON COSÌ TANTI MURI, RINGHIERE E ROTAIE DEI TRENI, SAREBBE UN PECCATO NON GRINDARE SU TUTTE QUESTE SUPERFICI ADATTE PER FARLO. DATEVI DA FARE QUINDI PERCHÉ IL PERCORSO LO PERMETTE.

GRIND SESSION

Cominciate con un bel grind sul muro dell'entrata del parco, saltate il buco e fate qualche salto o qualche presa proseguendo per la strada. Questo vi farà guadagnare molti punti e vi preparerà per il resto del livello. Il punto più difficile da raggiungere è senza dubbio l'enorme rampa vicino alla fontana nel parco. Come sempre, esibitevi in grossi salti eseguendo delle combo di evoluzioni e trattenute per ottenere un bonus Pouncer Was Here: vedrete così arrivare il vostro punteggio a livelli impressionanti. L'area segreta oltre il percorso del sottopassaggio, è una miniera per fare salti stratosferici e accumulare dei bonus, in quanto basterà cimentarsi per qualche tempo per rastrellare un bel po' di punti.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

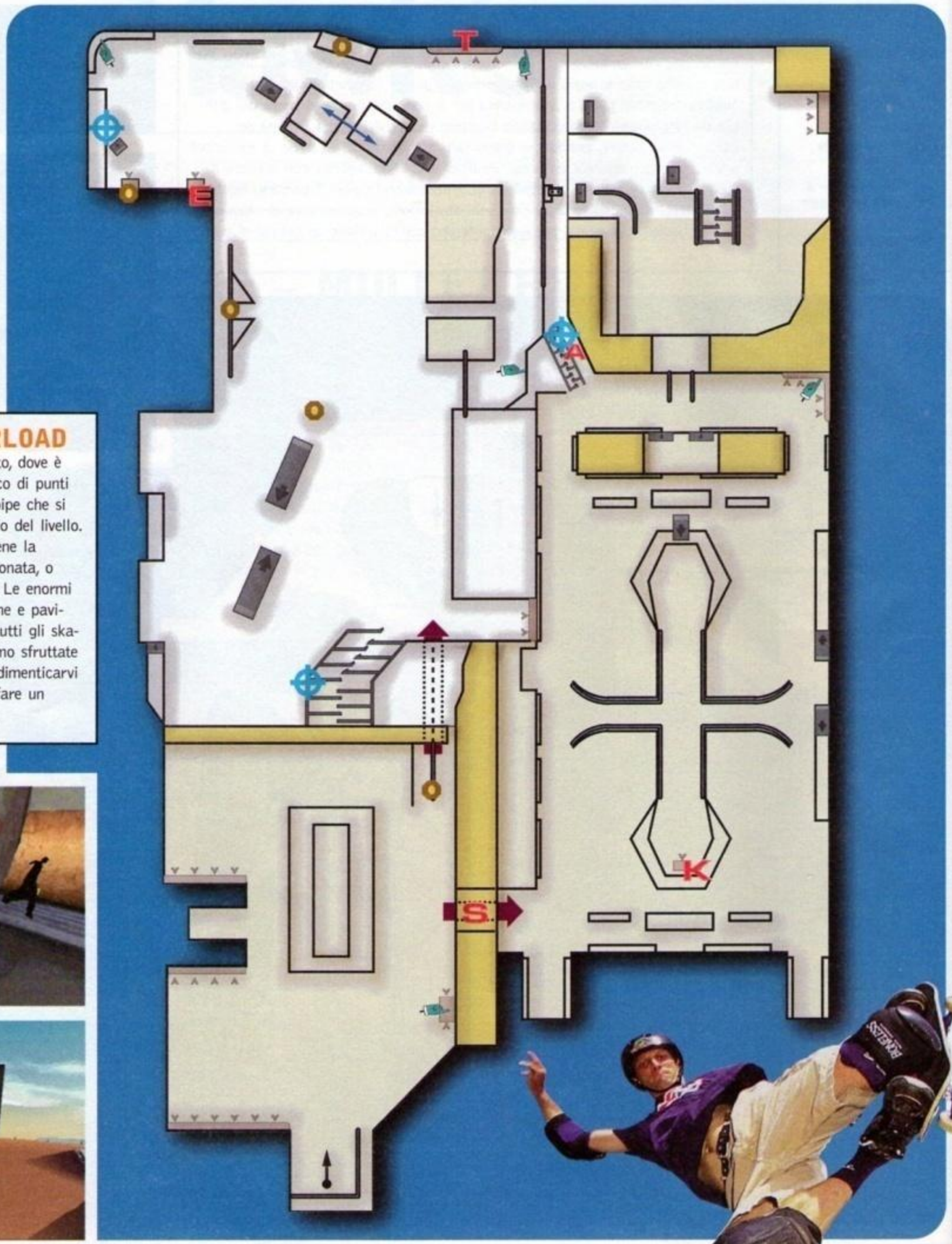
http://www.oldgamesitalia.net/

THE SCHOOL II – SOUTHERN CALIFORNIA

QUESTI ENORMI SPAZI VI PERMETTONO DI FARE PRATICA IN OGNI MOSSA, OLTRE AL FATTO DI POTER USARE MOLTISSIMI GRIND. NELLE STANZE PIÙ PICCOLE SONO PRESENTI ENORMI RAMPE PER LE VOSTRE EVOLUZIONI.

LEGENDA

- Punto d'inizio
- Rampa
- Videotape segreto
- Lettere S-K-A-T-E
- Bonus Gap
- Hangtime gap
- Ingressi alle aree
- Grind
- Campane della scuola



MANUAL OVERLOAD

Il posto migliore in assoluto, dove è possibile realizzare un sacco di punti con le evoluzioni, è l'half-pipe che si trova a sinistra dopo l'inizio del livello. Assicuratevi di prendere bene la rampa successiva alla balconata, o finirete spalmati sul muro. Le enormi aree della scuola sono piane e pavimentate: un paradiso per tutti gli skater. Per divertirvi al massimo sfruttate appieno quest'area, senza dimenticarvi tutti i punti in cui potete fare un grind dietro l'altro.

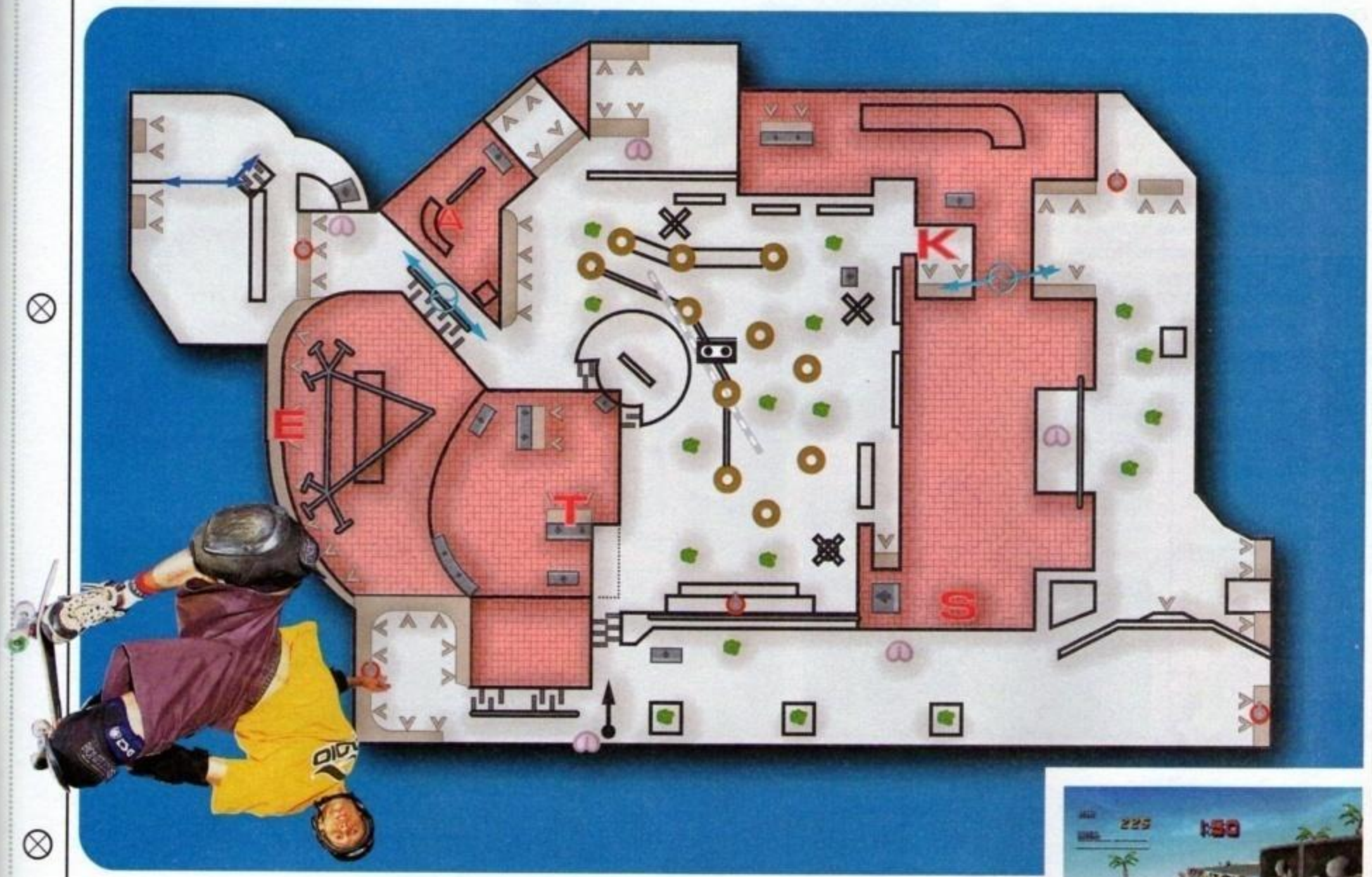
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VENICE BEACH – CALIFORNIA

SI POSSONO TROVARE DELLE MEGA RAMPE E UNA STRUTTURA ADATTA PER LE MOSSE PIÙ VELOCI. QUESTO PERCORSO È IDEALE PER I MOVIMENTI PIÙ SPETTACOLARI E LE ACROBAZIE PIÙ DIFFICILI E REDDITIZIE.

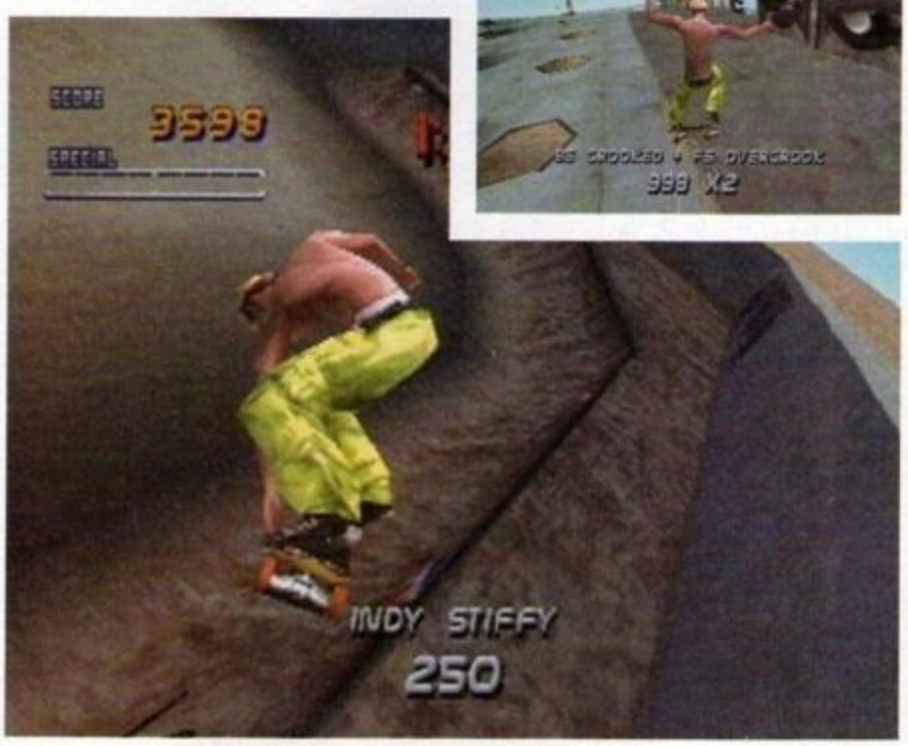


LEGENDA

- Punto d'inizio
- Rampa
- Bomboletta Spray
- Zone Speciali
- K Lettere S-K-A-T-E
- Videotape segreto

TRANSFER REQUEST

Non appena iniziate il livello, girate di 180° e scendete le scale verso la conca, dove potete esibirvi in una serie continua di evoluzioni. Combinatele con delle trattenute e alcuni funambolismi per accumulare un punteggio di tutto rispetto. Ci sono parecchi bonus che si guadagnano passando da un tetto all'altro, ma il modo migliore per collezionare punti consiste senz'altro nel passare da una rampa all'altra intorno all'arena. Cercate di evitare di compiere salti semplici solo per riuscire a conseguire il bonus per il superamento del traguardo. Fate invece qualche combo in aria per avere più punti. Realizzate le mosse che preferite mentre correte con lo skateboard sopra i tavoli da picnic, per raccogliere qualche punto. Ci sono anche una serie di piccoli ma numerosi bonus come il Wee Lil Roof Gap da potere racimolare.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PHILADELPHIA – PENNSYLVANIA

UN'AREA ADATTA PER GRINDARE, UNA ZONA SEGRETA DI ALLENAMENTO PER GLI SKATERS E ALCUNI BONUS DA NON PERDERE.

LIP SERVICE

Grindate continuamente sui muri e sulle ringhiere sparse per la zona, senza perdervi il percorso sopra la fontana. Il modo migliore di fare tanti punti è quello di dirigervi verso l'area segreta, dove delle grosse rampe vi permettono di fare enormi salti. Anche l'half-pipe può servire allo stesso scopo, quindi non tralasciate assolutamente questa zona per fare tutte le evoluzione che desiderate.

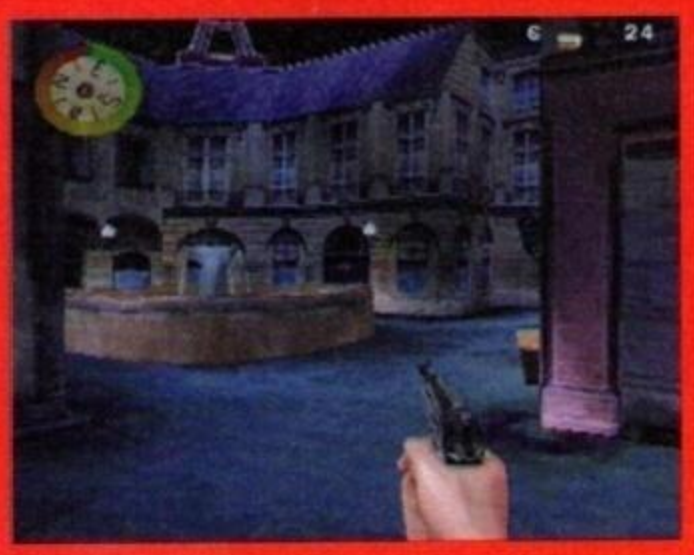
LEGENDA

- Punto d'inizio
- Rampa
- Videotape segreto
- K Lettere S-K-A-T-E
- Campane
- Phillyside HP Lip

IL PROSSIMO MESE TOP SECRET

• CONTINUANO LE GUIDE UFFICIALI DI UPM:
SUL PROSSIMO NUMERO DI UFFICIALE PLAYSTATION MAGAZINE POTRETE TROVARE LA SECONDA PARTE DELLA GUIDA A *MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND*.

• INOLTRE...
TRUCCHI, CODICI E I NOSTRI FAMOSI TRUCCHI A RICHIESTA. QUESTO E ALTRO ANCORA SULLA VOSTRA RIVISTA DI PLAYSTATION PREFERITA!



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ORO E GLORIA
LA STRADA PER

EL DORADO

Assoluta fedeltà al film
grazie anche all'incredibile
interpretazione di Tullio e Miguel
data dalle voci di Gian Marco Tognazzi
e Alessandro Gassman presenti
nelle versioni per PC e PSX.

Cercavano l'oro... ma trovarono l'avventura!

Segui i due eroi, Miguel e Tullio, nel loro epico viaggio dalla Spagna fino al Nuovo Mondo alla ricerca della perduta città dell'oro: El Dorado. Seguendo gli indizi forniti da una misteriosa mappa, ti ritroverai ad affrontare situazioni imprevedibili e sempre nuove dalle quali potrai uscire utilizzando tutta la tua abilità senza dimenticare un pizzico di sano umorismo.

PC CD-ROM · PlayStation · GAME BOY COLOR · LSP light&shadow · DreamWorks

Ubi Soft

Viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel. 02 83.312.1 - Fax 02 83.312.300
e-mail: ubisoft@ubisoft.it
www.ubisoft.it

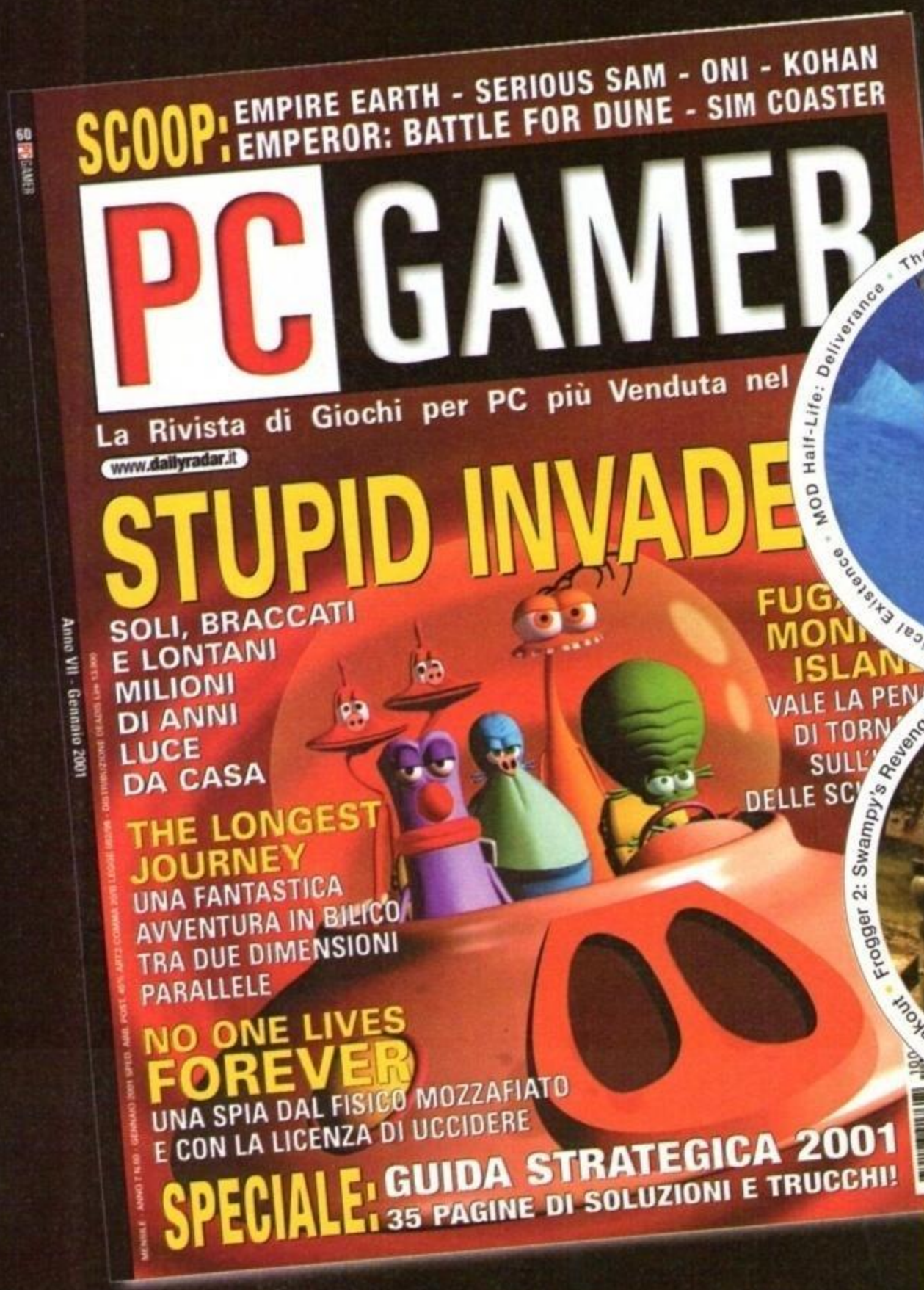
3D Planet s.r.l.
Via E. Fermi, 10/2 - 20090 Bocconasco (MI)
Tel. 02 48.86.711 - Fax 02 48.86.71.37
www.3dplanet.it

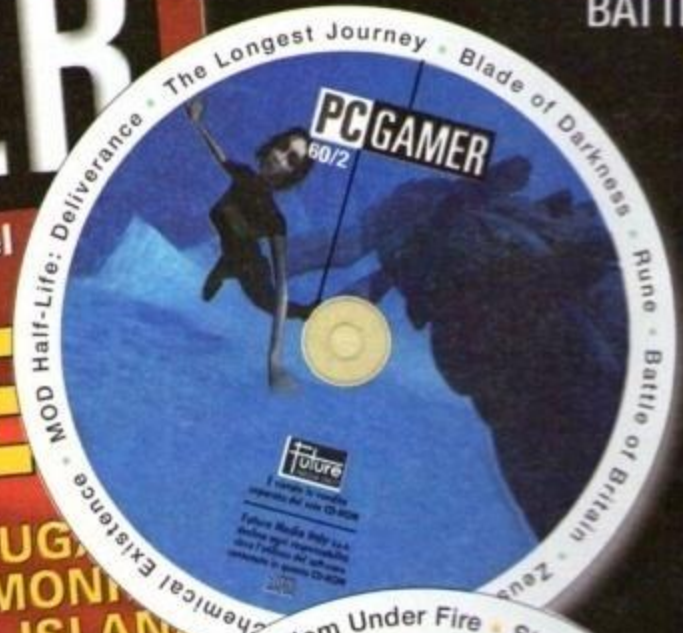
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

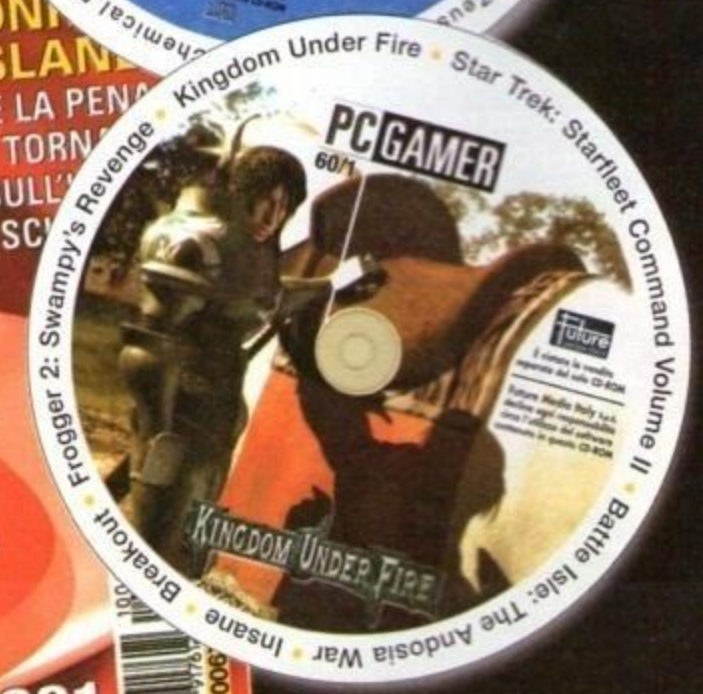
http://www.oldgamesitalia.net/

È IN EDICOLA

LA RIVISTA DI GIOCHI PER PC PIÙ VENDUTA NEL MONDO







NEI CD I DEMO DI:

KINGDOM UNDER FIRE
STARFLEET COMMAND II
BATTLE ISLE: ANDOSIA WAR
BATTLE OF BRITAIN
THE LONGEST JOURNEY
BLADE OF DARKNESS
ZEUS
RUNE
INSANE
BREAKOUT
FROGGER 2

RIVISTA + 2 CD
L.13.900

Future MEDIA ITALY

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VOTI UPM

10 UPM assegna un bellissimo 10 ai giochi praticamente perfetti.

9 Gran bel gioco, raccomandato senza ombra di dubbio.

8 Ottimo. Da aggiungere alla vostra collezione al più presto possibile.

7 Un buon titolo con pochi difetti che resta un valido acquisto.

6 "Perché l'hanno fatto?". Giocabile eo con alcuni punti deboli.

5 Mediocre. Poco originale o incompleto, anche se acquistabile al pelo.

4 Sotto la media. Ha alcuni gravi difetti nella struttura o nella longevità.

3 Scarsino. Da prendere in prestito o a nolo per un paio di giorni.

2 Sotto il limite della decenza. Di basso profilo tecnico e di poco spessore.

1 Un titolo senza alcun merito. Oltre ogni immaginazione.

PROVATI

LA GUIDA DEFINITIVA AI GIOCHI IN VENDITA IN QUESTO MOMENTO, PROVATI PER VOI DAI NOSTRI ESPERTI

WWF Smackdown 2

Ducati World

Chicken Run

WWF Smackdown 2 80
Dancing Stage Euro Mix 84
La Strada Per El Dorado 86
MS Pacman 88
Knockout Kings 2001 90
NHL 2001 92
Serge's Heroes 2 93
Air Attack 2 93
Ducati World 94
Danger Girl 95
The Mummy 96
Spec Ops 97
Tigro e la Caccia al Miele ... 98
Hugo 3 99
Rugrats Studio Tour 99
Dinosauri 100
MTV Skateboarding 101
Star Wars Demolition 103

GIOCO DEL MESE

The World Is Not Enough 76

"Come ci si aspetterebbe da un film di James Bond, il gioco inizia con una scena d'azione..."

E POI... E POI... E POI... E POI... E POI... E POI... E POI... E POI... E POI... E POI...

Nel CD 107
Che aspettate? Mettete il CD nella PlayStation e godetevi un meritato momento di relax

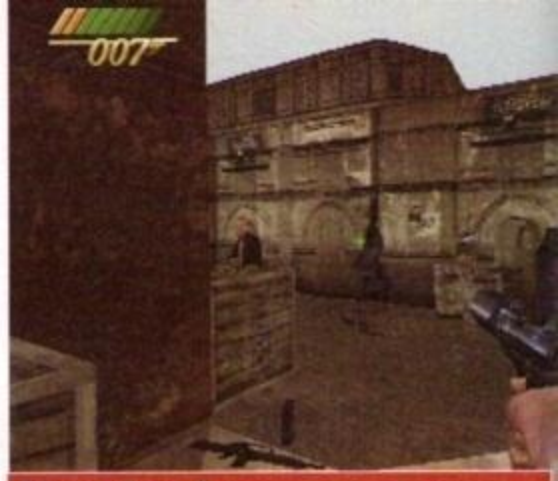
Realtà Finale 112
Simulare i videogiochi nel mondo reale? L'esito può essere diverso ma ugualmente divertente

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Corridoio dopo corridoio, Bond continua a sparare evitando gli innocenti astanti. Se colpite un civile la missione è finita.



Non si vede spesso un agente "doppio 0" lavorare al porto, ma il nostro eroe dovrà fare questo e altro. Pronti ai cannoni!

IL GRANDE JAMES BOND APPRODA ANCORA UNA VOLTA NEL MONDO PLAYSTATION

The World Is Not Enough

"Come ci si aspetterebbe da un film di James Bond, il gioco

CASA	Electronic Arts
SVILUPPATORE	Black Ops
DATA DI USCITA	Disponibile
PROVENIENZA	Stati Uniti
PREZZO	L. 89.900
GIOCATORI	1

I giochi su licenza cinematografica sono sempre stati un rischio spesso ingiustificato. La loro necessità di ricreare scene della pellicola cinematografica, talvolta estrapolate e slegate dal contesto, li rende privi di continuità narrativa. Gli elementi che rendono un film, soprattutto nel caso di una formula collaudata come quella di James Bond, devono essere condensati in pochi minuti di giocabilità intensa. Non importa quante sequenze di intermezzo tratte dal film ci siano tra un livello e l'altro: il senso della cosa è ormai andato perduto.

Ma gli sviluppatori continuano a provarci e, talvolta, ci riescono pure, mentre in altri casi falliscono miseramente (*Tomorrow Never Dies* dei BlackOps). Come *Goldeneye* ha saputo provare, la migliore soluzione per un gioco di Bond è l'utilizzo di un sistema in prima persona che consenta al giocatore di "essere" Bond e di vedere l'azione attraverso i suoi occhi, armato fino ai denti di armi e strumenti segreti. Fortunatamente questa è la strada che i Black Ops, dopo il disastro in terza persona di *Tomorrow Never Dies*, hanno deciso di usare per *TWINE*.

Come ci si aspetterebbe da un film di James Bond, il gioco comincia con una sequenza d'azione. Bond si infiltra in una banca spagnola per interrogare un uomo chiamato Lachaise che potrebbe avere informazioni riguardanti la morte di un altro agente "doppio 0". L'MI6 vi informa che il livello di sicurezza è basso nell'edificio, suggerendo un approccio di basso profilo e di sorpresa. Questo approccio è completamente errato, ed è una lezione da imparare per il resto del gioco. Il fatto è che *TWINE* non riguarda affatto il basso profilo, è un vero sparatutto in prima persona vecchio stampo. Individua l'obiettivo e fallo saltare: tutto qui. Il risultato di travestimenti, nascondigli o altri sotterfugi è la sicura morte. Per i primi due livelli questo non è affatto un problema: c'è una vasta gamma di armi tra cui scegliere per far fuori i vostri nemici. Anche il lento sistema di selezione delle armi (che comporta qualche ferita di tanto in tanto) non crea difficoltà. Correre attorno alla South Bank di Londra, inseguendo l'attentatore che ha colpito l'MI6, ricorda un po' un livello di *Time Crisis*, così come lanciare granate per distruggere nemici e ostacoli, e fare la parte di un soldato alla Rambo piuttosto che quella di un sofisticato assassino, come il James Bond letterario e cinematografico. La fine del secondo livello vi vedrà alle prese con il primo strumento speciale: un grappino realizzato per sembrare un orologio da polso sportivo. Il suo scopo? Agganciarsi a un pallone aerostatico che trasporta l'attentatore fuori dalla capitale. Non è chiaro come si debba usare tale strumento: premere il pulsante di fuoco non porta a nulla e vedrete scomparire il pallone sull'orizzonte, tornando all'inizio del livello. Piuttosto frustrante. Ma presto capirete che l'orologio dev'essere puntato su un piccolo pannello rosso sulla cima attaccata al pallone. Anche stavolta

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Churchill (a destra) sulla parete: alcuni dettagli sono notevoli e danno il senso di un mondo completo. Purtroppo l'aspetto non è tutto.

Le belle ragazze non mancano in *TWINE*. La protagonista, Elektra King, è la cattivona dietro a tutto il piano criminale...

COME... VINCERE A CARTE

Avete due opzioni: (1) Passare più di un'ora tentando con puntate da 50 dollari qua e là, oppure buttarvi, risparmiando tempo e tornando prima, eventualmente, all'inizio del livello.

Oppure (2) potete scommettere forte dall'inizio. Con un po' di fortuna e tre o quattro mani buone potete recuperare i soldi di cui avete bisogno e tornare alle vostre missioni. L'obiettivo è vincere 100.000 partendo da 25.000.

Certo, ci vorrà un po', ma prima o poi vincerete e supererete il più strano e meno divertente livello del gioco. E di molti altri giochi.

comincia con una sequenza d'azione"

tutto bene. Per due livelli *TWINE* è un ottimo sparatutto in prima persona, segnato soltanto da un paio di difetti irritanti, che non rovinano troppo l'esperienza videoludica. Poi, questi piccoli difetti diventano più avvertibili, rischiando di bloccare l'intero gioco. I novizi penseranno di doversi infiltrare in luoghi in cui il gioco prevede uno scontro frontale e, da questo punto di vista, l'esempio migliore è il quinto livello, Night Watch, che vede Bond sgusciare fuori dalle lenzuola di Elektra King e muoversi nella sua villa in piena notte. Armato con una pistola soporifera, la sua missione è quella di raccogliere prove e mettere microspie ai telefoni. Quindi comincerete a muovervi cercando di evitare le guardie, ma proprio qui cominciano i problemi. Se vi vedono, premono immediatamente l'allarme, facendovi ritrovare in mezzo a uno scontro a fuoco, dall'esito a voi sfavorevole. Morirete e tornerete all'inizio del livello. E il problema è che, non importa quanta attenzione ci facciate, non potete evitare le guardie.

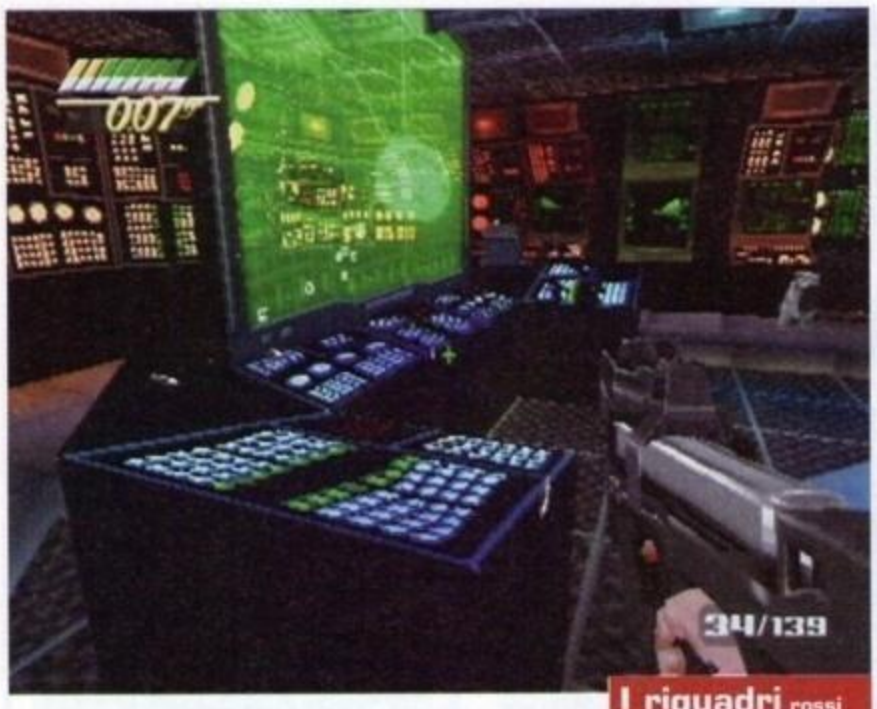
Nemmeno la pistola soporifera aiuta, dato che i nemici si risvegliano dopo appena pochi secondi. La frustrazione vi porterà presto alla disperazione, al punto che arriverete di fronte a una guardia e la prenderete a cazzotti. Allora la vedrete scomparire definitivamente dal gioco.

Ecco! Non si tratta di addormentare o evitare le guardie, ma di stordirle a suon di pugni finché non ce ne sono più nel livello. In questo gioco conta la forza, non il pensiero, il che va benissimo, anche se è un peccato che si presenti come un titolo in cui

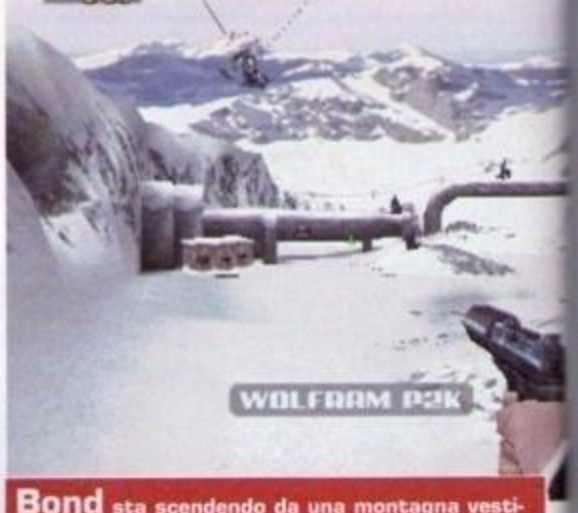
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



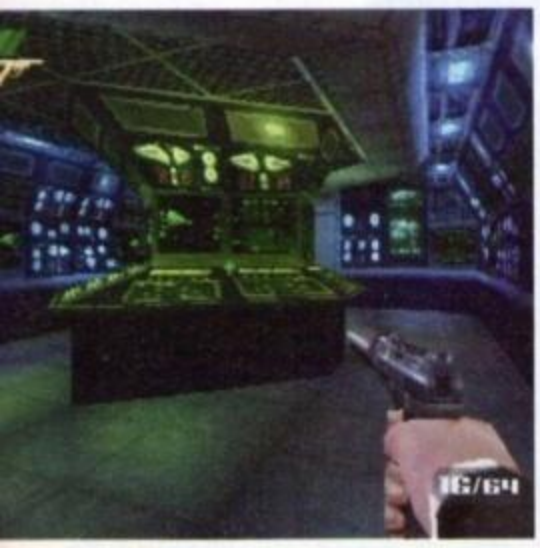
I riquadri rossi danno consigli a 007 per risolvere la missione in corso, senza essere tanto ovvi da abbattere la giocabilità del titolo.



Bond sta scendendo da una montagna vestito di tutto punto, abbattendo terroristi lungo il cammino. Una simulazione sciistica?

“...in certi scontri a fuoco, l’identificazione con l’agente

l’infiltrazione e il sotterfugio sono importanti. Un altro problema, che si nota nella corsa sul Tamigi nel secondo livello, è la velocità di funzionamento del sistema di inventario. Come in “Cold Reception”: Bond sta scendendo dal fianco di una montagna, abbattendo cecchini e mitragliatrici volanti nel tentativo di salvare Elektra King. Nei livelli precedenti la vasta scelta di strumenti di morte è certamente un vantaggio, ma ora comincia a diventare un fardello, dato che ci vuole tanto tempo per vedere gli oggetti che abbiamo a disposizione. Pronti a far fuoco, mirate, selezionate l’arma... dannazione, il bersaglio se n’è andato! Essere in grado di cambiare arma rapidamente è fondamentale in uno sparatutto in prima persona e *TWINE* non è all’altezza. Nonostante l’imbarazzo della scelta, sarete forzati a usare una o al massimo due armi in ogni livello, il che limita moltissimo il vostro approccio tattico e non rende la cosa molto in stile “James Bond”. Come se questo non bastasse, il gioco risulta anche sbilanciato. Il problema si nota particolarmente nel livello “City Of Walkways” in cui Bond deve abbattere un paio di elicotteri con le lame: salvare Jones e Zukovsky è facile una volta capito cosa fare, infatti il livello è molto semplice, almeno fino alla parte finale in cui verrete invasi da nemici di ogni tipo, armati soltanto di una pistola a razzi segnalatori e poco altro. In ogni gioco ci dovrebbero essere punti difficili e punti facili, ma se la strada in un livello è ovvia fino allo scontro finale, diventa tutto terribilmente noioso, dato che venite forzati a giocare in sezioni prestabilite facili con scontri impossibili in determinati punti. La maggior parte dei livelli di *TWINE* soffre di questo difetto di design, il che porta a un tale livello di frustrazione da cancellare la soddisfazione derivante dall’aver portato a termine un livello.



Ma allora *TWINE* è orribile? Stranamente, no. Certo, la parte centrale del gioco è ricca di difetti e alcune sezioni, come “King’s Ransom” in cui Bond deve giocare d’azzardo da 25.000 dollari fino a vincerne 100.000 sui tavoli di blackjack, hanno a che fare soltanto ed esclusivamente sulla fortuna. I sotto-giochi vanno bene, interi livelli basati su queste idee no. Ma i livelli d’atmosfera rendono il tutto sopportabile, con genuini momenti di tensione e di azione frenetica. Cosa ancora più importante, man mano che vi avvicinate al finale, *TWINE* torna a essere pura azione da sparatutto della vecchia scuola. Con lo sviluppo della storia James si trova alla caccia di Goldie in livelli sotterranei, abbattendo un sacco di nemici, salvando civili e disinnescando bombe.

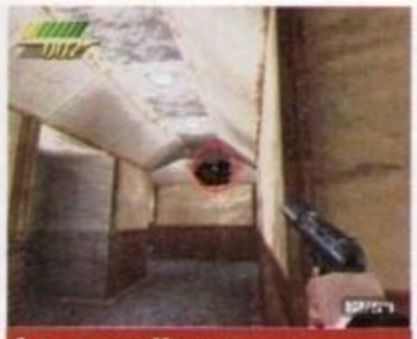
Poi si deve mettere alla ricerca di M, trovando chiavi, aprendo porte e affrontando avversari che lanciano bombe ovunque (rispeditele al mittente), prima di avere a che fare con la terribile Elektra e lo scontro finale con un fucile in mano in un sottomarino nucleare che il cattivone Renard intende far saltare in aria.

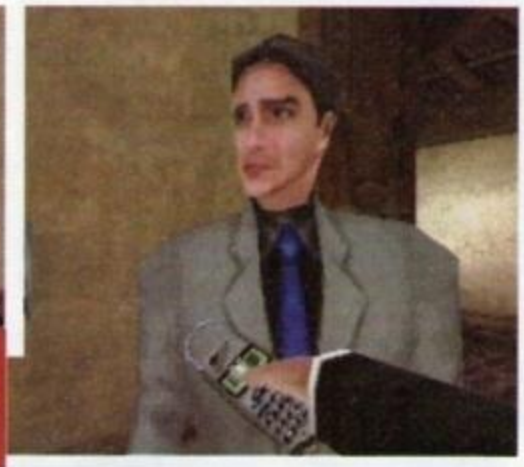
Questo livello finale è finalmente il giusto matrimonio di azione e strategia. Riuscirete a compiere alcune azioni di infiltrazione, abbassandovi dietro alle prese di ventilazione per evitare i colpi, prima di saltare fuori e di sparare ai vostri nemici.

Ottima giocabilità, tensione, eccitazione e un buon finale. Nonostante i suoi difetti, vale la pena di giocare e di terminare *TWINE*. Ci sono armi di ogni tipo, oggetti segreti, sequenze cinematografiche divertenti da osservare e, in

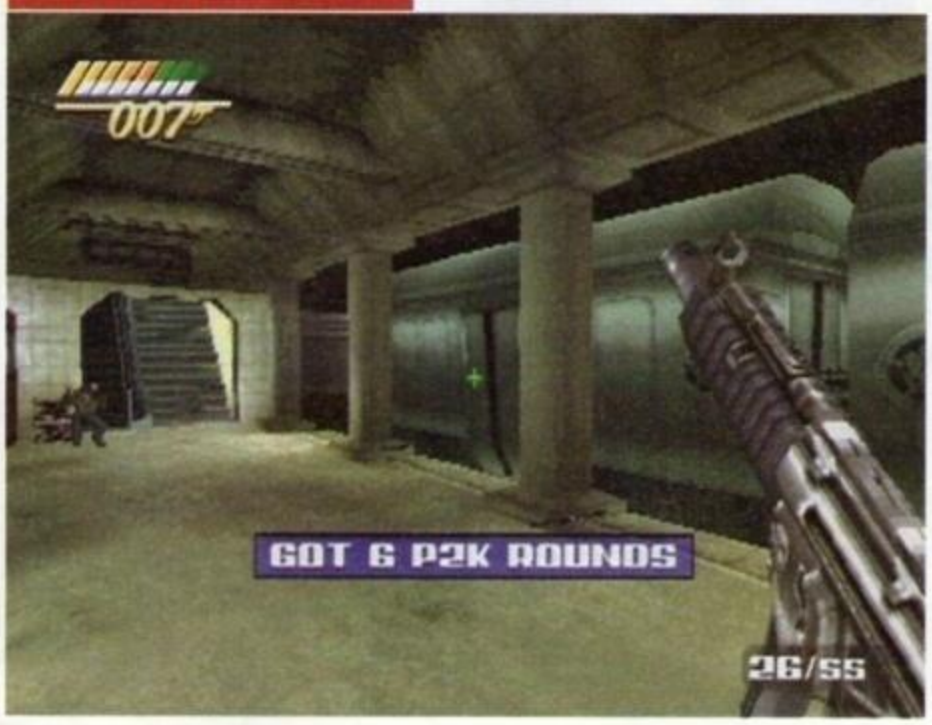
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





Lo storditore/cellulare è divertente: vedrete soldati cadere a terra quando la scarica elettrica li colpisce. Ci sono molte armi divertenti alla 007 da usare in *TWINE*.



Pronti, mirate... I vostri nemici muoiono molto realisticamente – abbattuti alle ginocchia o freddati con un colpo in mezzo agli occhi.

COME...

ABBATTERE I PIRATI

Siete bloccati con Christmas Jones in questo livello e dovrete fermare i terroristi e abbattere gli elicotteri con le lame. In primo luogo uscite dalla stanza e mettetevi al centro della balconata.

Mentre i nemici scendono per le scale, aspettate si posizionino sul giusto gradino. Muovetevi a destra e a sinistra continuando a sparare fino a farli fuori. Continuate fino ad abbatterli tutti.

Poi dovrete avere a che fare con gli elicotteri, e potrete abbatterli con il lanciarazzi mimetizzato da videocamera. Il tubo per scappare è a destra, seguite l'indicazione sul cartello giallo.

segreto britannico è notevole”

certi scontri a fuoco, l'identificazione con l'agente segreto britannico è notevole. Sfortunatamente, agire rapidamente serve, pensare no. Il design semplicistico dei livelli e gli obiettivi di missione non richiedono nessuna delle azioni nascoste che abbiamo imparato ad amare con titoli quali *Syphon Filter* o *Medal Of Honor*, mentre i pochi tentativi a una giocabilità più elaborata rovinano semplicemente i livelli di mezzo. *TWINE* è un buon sparatutto in prima persona, che cerca di vestire l'azione con abiti troppo eleganti per sembrare più sofisticato di quanto sia in realtà.

Non credeteci: proprio come Elektra King, che non è ciò che sembra. Sparate a vista: non dimenticatevi che avete Licenza di Uccidere! ■

Di tutti gli oggetti strani di Bond, il lanciarazzi mimetizzato da telecamera è forse il più efficace. E divertente.

SE VI PIACE IL GENERE...

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Abbattere nazisti nell'Europa della resistenza. Ricco di atmosfera, dettagliato, con un ottimo sistema di controllo e molto intenso.

Ufficiale PlayStation Magazine

VERDETTO

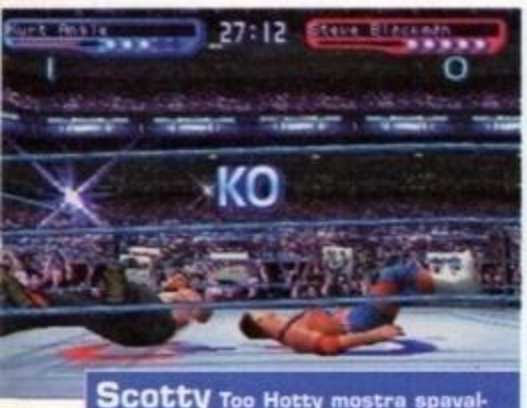
GRAFICA	Più liscio della giacca di uno smoking	9
GIOCABILITÀ	Ottimo nelle sparatorie ma pessimo al casino	6
LONGEVITÀ	Due giorni di gioco intenso, ma rigiocarlo può essere divertente	6

GLOBALE
Un divertente tour nelle migliori scene del film, spesso interrotto da maldestri tentativi di variare lo stile di gioco. Il risultato è un insieme poco coordinato, che non mantiene le promesse fatte.

7

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Scotty Too Hotty mostra spavaldamente le sue abilità di ballerino.

Le inquadrature sono state migliorate in modo che possiate vedere da vicino la sofferenza dei lottatori che si scambiano terribili colpi o vengono lanciati dalle corde con incredibili combo. Guardate cosa riesce a fare Mr Blackman (in alto).

UN SEGUITO CHE MOSTRA QUANTO SIANO DIVENTATI EVOLUTI I GIOCHI DI WRESTLING

WWF Smackdown 2

"Anche senza la metà delle modalità disponibili, sareste ancora

NEL CD

PlayStation Magazine CONSIGLIATO

CASA	THQ
SVILUPPATORE	Jukes
DATA DI USCITA	Disponibile
PROVENIENZA	Stati Uniti
PREZZO	L. 99.900
GIOCATORI	1 - 4

Il wrestling è sicuramente divertente, un buon passatempo da guardare in TV. Se volete, anche su PlayStation potete ammirare questi muscolosi ed enormi atleti, vestiti con una calzamaglia in lycra, combattere tra loro in modo più o meno convincente...

La storia dei giochi basati sul wrestling è piuttosto povera di glorie reali. Per anni è stato provato di rievocare il dubbio brivido dei combattimenti di lotta libera, fino all'arrivo di *WWF Smackdown*, che ha portato questo "sport di intrattenimento", come lo definiscono gli americani, alla sua vera versione interattiva. Il padre del seguito che vi presentiamo è così lontano dai suoi rivali, da diventare quasi il capostipite di un nuovo genere. Non si è trattato di un salto molto lontano dagli altri giochi di wrestling, ma la proposta di un nuovo genere innovativo e futuristico, ha in qualche modo colto nel segno.

Con un tale successo alle spalle, *WWF Smackdown 2: Know Your Role* (questo è il titolo completo), ora non può che raccogliere gloria. Bisogna dire però che questo seguito brilla un po' troppo di luce riflessa, visto che non si discosta nemmeno di tanto dal suo predecessore.

Smackdown 2 si è migliorato nelle parti in cui era necessario farlo, e ha ritoccato anche quelle che sembravano già perfette nel primo episodio. Da notare è sicuramente l'aggiunta di un numero assurdo di opzioni, che a volte si rivelano poco divertenti, e di altre che migliorano incredibilmente la giocabilità. Tanto per passare ai fatti, facciamo qualche numero.

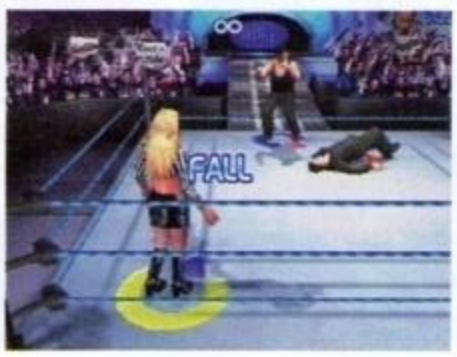
Cinquanta è il numero di lottatori che avete a disposizione. In questa prospettiva la schiera di personaggi di *Street Fighter* sembra quasi scarna. Ci sono ovviamente tutti i più forti: The Rock, Mankind, Undertaker, Stone Cold Steve Austin, e via dicendo. Ma anche le donne: Tori, Stephanie McMahon, Lita e Hardcore Holly. Non mancano quelli con i nomi più ridicoli: Grandmaster Sexay, Mr Ass, Buh-Buh Ray Dudley, Ken Shmarock, Val Venis e Scotty Too Hotty. A questo punto sembra ovvia la presenza dei vari manager e dei commentatori che fanno parte del resto della scenografia. Si nota con stupore che nonostante siano cinquanta, ogni wrestler è in possesso di una serie di mosse personali, con relativi controlli differenziati. Una favola!

In fatto di modalità, il gioco risulta altrettanto ricco. Prima di salire sul ring vero e proprio, dovete affrontare i numerosi momenti che precedono l'evento, passando attraverso gli spogliatoi, gli uffici, le docce e il ristorante. Una volta espletate queste formalità, potete affrontare vari tipi di combattimento, come "Hell In A Cell", che avviene in una gabbia gigantesca, dove una volta usciti, potete continuare a combatterci sopra, cercando di far cadere il vostro avversario. Oppure il "Table Match", in cui lo scopo consiste nel rompere un tavolo usando il vostro sfidante, o ancora il "Ladder Match", in cui i lottatori usano una scala come piattaforma di lancio e come arma poco

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Nella modalità "Bara", si aggiunge un retrogusto macabro al mondo WWF. Una volta sconfitti i nemici potete riporli nella cassa e chiudere il coperchio.



Quando siete riusciti ad avere la meglio contro il vostro avversario, dategli il colpo di grazia con un bel colpo in volo.

COME...

COMBATTERE DA FORSENNATI

Il Wrestling non è solo pugni e prese. *WWF Smackdown 2* vi dà la possibilità di portare questo sport a dei livelli di violenza simili a quelli dei cartoni animati, nel senso che sul tavolo che vedete è possibile spalmare sopra il vostro avversario o prenderlo per lanciarglielo addosso. Atterratelo e poi mettetelo in chiave articolare!

La scala è una delle novità in *Smackdown 2*, e a dispetto delle sue enormi dimensioni, si tratta di un'arma di tutto rispetto. Tuttavia il suo utilizzo migliore risulta senza dubbio quella di piattaforma di lancio per tramortire il vostro avversario.

Infine, nel combattimento "Hell In A Cell", letteralmente l'inferno in una gabbia, dovrete utilizzare parti della rete metallica sia come arma che come difesa, oppure dovrete uscire dalla struttura dopo averla scalata passando dal tetto, un po' in stile King Kong sui grattacieli.

di fronte al miglior gioco di wrestling

convenzionale.

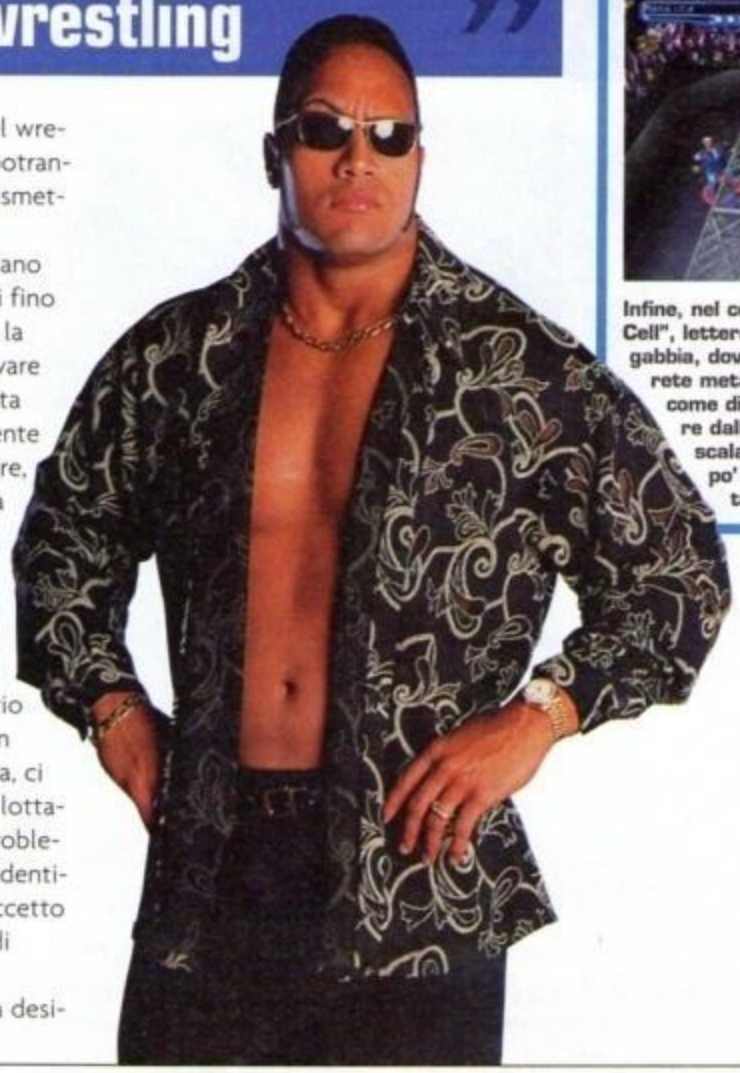
La giocabilità è stata oltremodo velocizzata, con i personaggi che rispondono con prontezza a ogni pulsante premuto sul joypad. Ora è molto più facile potersi lanciare dall'angolo, (o dalla scala, in base al tipo di incontro), e tramortire l'avversario. È stata anche aggiunta una nuova serie di mosse da fare nei combattimenti in coppia, inclusa la spettacolare mossa dei Dudley Brothers, vale a dire la Death Drop.

Se ancora un tale quadro non dovesse bastarvi a convincervi della bontà di questo prodotto, forse le prossime caratteristiche potrebbero farvi rompere definitivamente gli indugi. Intanto è possibile creare un vostro atleta da zero, cosa già possibile nel primo episodio, anche se in modo meno approfondito. In questo caso potete addirittura creare dei vostri insulti personalizzati, in modo da poter dare uno spettacolino personalizzato durante l'incontro. Potete anche realizzare degli improbabili manager, in modo che possano portare la vostra creatura dalle stalle alle stelle del wrestling. Inoltre, i più patiti di voi, potranno organizzare degli eventi da trasmettere via cavo!

C'è di più, i giocatori che cercano qualcosa che vada oltre gli eventi fino ad ora descritti, possono provare la mitica Modalità Carriera, per provare gioie e delusioni tipiche di una vita dedicata allo sport. Sempre presente è anche la Modalità Multigiocatore, che verrà probabilmente preferita dalla maggior parte dei giocatori, poiché permette di giocare fino in quattro contemporaneamente.

Probabilmente è nella grafica che si trova l'unico punto in cui *Smackdown 2* non supera il proprio predecessore. Non c'è nulla che in realtà non vada bene: è ben curata, ci sono buone animazioni e anche i lottatori sono realizzati al meglio; il problema consiste nel fatto che risulta identica a quella del primo episodio, eccetto per una cura migliore dei filmati di intermezzo.

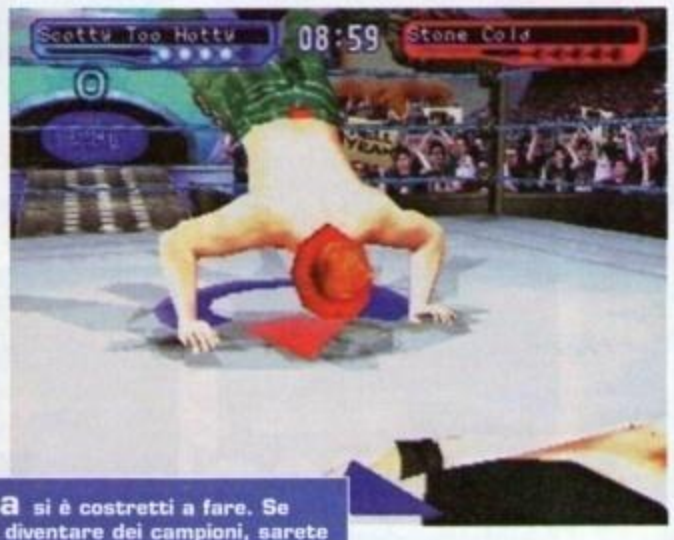
Anche il sonoro lascia un po' a desi-



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Uscite dal ring. Se vi siete stancati dei limiti imposti dal quadrato, potete continuare l'incontro al di fuori di esso.

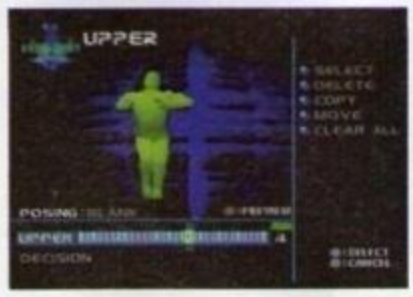


Cosa si è costretti a fare. Se volete diventare dei campioni, sarete obbligati a mettere la testa anche in posizioni poco usuali, (a sinistra).

COME...

CREARE I VOSTRI INSULTI

Evidentemente spronare il vostro avversario a spaccarvi la faccia in mille pezzi è la chiave per vincere nel wrestling. Ora, per la prima volta, non siete costretti a scegliere solo tra alcuni insulti predeterminati.



Come prima cosa accedete all'opzione relativa e studiatevi la lista degli insulti disponibili. Notate come l'animazione degli scherni sia divisa tra la parte alta e quella bassa del lottatore.

Allo stesso modo in cui mixate le melodie in *Music*, potete creare tante nuove sbeffeggiature a piacimento. Se ci riuscite con bravura vedrete il vostro wrestler atteggiarsi in maniera soddisfacente di fronte al proprio avversario.

“Stabilisce un nuovo punto di riferimento...”

derare. Una generica musica rock, accompagnata da qualche grugnito o fischio, rappresentano tutto quello che si può udire nel corso del gioco.

In conclusione, bisogna dire che *WWF Smackdown 2* è un gioco spettacolare, nonché un seguito di tutto rispetto. In termini di longevità, ci sono pochi giochi che riescono in qualche modo a eguagliarlo, e stabilisce un nuovo punto di riferimento nel suo genere. Anche senza la metà delle modalità disponibili, comprese quelle personalizzabili, sareste ancora di fronte al miglior gioco di wrestling disponibile. Per tutti gli appassionati è inutile dire che l'acquisto è obbligatorio, mentre per i principianti è forse giunto il momento di infilarsi la calzamaglia in lycra e salire sul ring. ■

Ma è consentito? A volte le prese che mettono in atto i wrestler sembrano poco attinenti con la lotta, ma non vi preoccupate, rientrano tutte nel manuale del perfetto lottatore.

SE VI PIACE IL GENERE...

WWF SMACKDOWN

Rimane di certo il punto di riferimento per gli altri giochi di wrestling, escluso il suo seguito, naturalmente.

VERDETTO

GRAFICA	Grandi animazioni e wrestler in alta definizione	9
GIOCABILITÀ	Sembra quasi ce ne sia troppa...	10
LONGEVITÀ	Un gioco assolutamente completo	9

GLOBALE
È molto di più del miglior gioco di Wrestling mai uscito. Se il primo *Smackdown* aveva elevato questo genere ai massimi livelli, il suo seguito lo rende uno dei migliori giochi in assoluto per PlayStation.

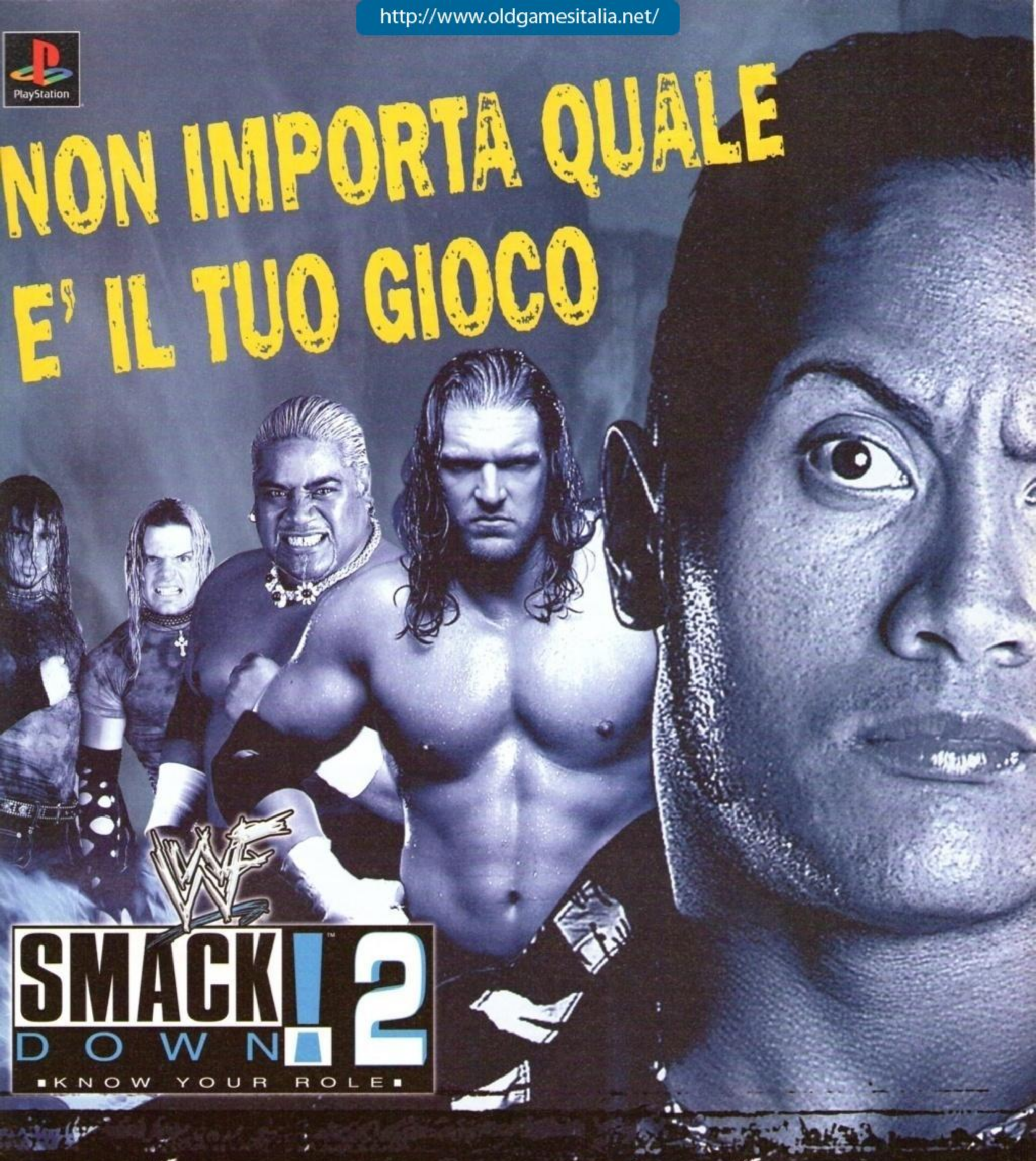
9

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PlayStation

NON IMPORTA QUALE E' IL TUO GIOCO



SMACK! DOWN! 2

KNOW YOUR ROLE

- 50 SUPERSTAR WF : OGNUNO CON LE MOSSE ORIGINALI
- NUOVE AMBIENTAZIONI: PAGHEGGIO, LA ZONA VIP, IL GUARDAROBA E PERSINO LA SEDE DELLA WF IN TIMES SQUARE (NEW YORK)
- NUOVE MODALITÀ DI GIOCO: LA SCALA, IL TORNADO TAG TEAM, HARDCORE, HELL IN A CELL...
- MODALITÀ "CREA UNA WF SUPERSTAR" IMPLEMENTATA
- NUOVE STORYLINES
- DOPPIAGGIO ORIGINALE DELLE SUPERSTR WF
- CREA UN EVENTO PAY-PER-VIEW

www.smackdown2.co.uk

World Wrestling Federation, its logos and all character likenesses are trademarks of World Wrestling Federation Entertainment, Inc. © 2000 World Wrestling Federation Entertainment, Inc. All rights reserved. Game and Software © 2000 THQ/JAKKS Pacific, LLC. Used under exclusive license by THQ/JAKKS Pacific, LLC. JAKKS Pacific and the JAKKS Pacific ic, Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of T

narks of Sony Computer Entertainment Inc.

THQ

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I personaggi del gioco accompagneranno il vostro ballo con coreografie particolarmente suggestive.

La colonna sonora di *Dancing Stage Euromix* alterna canzoni popolarissime con brani totalmente sconosciuti.

DANCE DANCE REMIX NON HA PIÙ GLI OCCHI A MANDORLA...

Dancing Stage Euromix

“Impegna il giocatore in un’attività fisica tanto tonifi-

CASA	Konami
SVILUPPATORE	Interno
DATA DI USCITA	Disponibile
PROVENIENZA	Giappone
PREZZO	L. 89.000
GIOCATORI	1 - 2

SE VI PIACE IL GENERE...

IL LIBRO DELLA GIUNGLA: IL BALLO DELLA GIUNGLA

Questo gioco Disney si rivolge principalmente a un pubblico giovane sia per il genere canzoni offerto sia per i tipi di movimenti richiesti al giocatore. Riesce in ogni caso a mettere a dura prova anche i giocatori più grandi.

Ora che il tappetino da ballo per PlayStation non è più un’esclusiva per i soli giocatori orientali, una vera e propria invasione di videogiochi musicali si appresta a sconvolgere il tradizionale panorama dell’intrattenimento elettronico. L’esordio sul mercato europeo di questo divertente passatempo è un evento rivoluzionario che limitarsi a paragonare alla nascita di un nuovo genere di videogiochi sarebbe fin troppo riduttivo. L’impiego di una periferica capace di coinvolgere ogni muscolo del corpo non si era infatti mai vista sulle console nostrane; con i tradizionali joypad il giocatore poteva al massimo sgranchirsi le mani o tutt’al più procurarsi qualche callo alle dita.

Uno dei primi titoli capace di alimentare questa nuova (almeno per il mercato italiano) moda videoludica è *Dancing Stage Euromix*, una collezione di brani più o meno famosi da ascoltare e, soprattutto, da ballare con la PlayStation.

Dancing Stage Euromix è nientemeno che l’incarnazione europea di quel *Dance Dance Remix* che nella terra del sol levante ha mietuto un considerevole successo tra i giocatori con gli occhi a mandorla. Fortunatamente, gli sviluppatori della Konami hanno voluto risparmiarvi da quelle sonorità tipicamente giapponesi, offrendo una selezione di brani più indicati all’utenza occidentale.

Konami ha infatti stretto un’alleanza con la casa discografica Universal e inserito nel gioco artisti del calibro di Boyzone, Shaft e Gloria Gaynor. I titoli famosi non superano in ogni caso le dieci unità; per i restanti brani (una ventina, circa) al giocatore non rimane che saltellare sul suo tappetino tentando di seguire i ritmi indiavolati di generi musicali esageratamente caotici come jungle e techno. L’aspetto grafico è invece ancora legato ai gusti giapponesi e a qualche retaggio estetico ereditato dagli anni settanta. Luci psichedeliche, vestiti appariscenti e pantaloni a zampa d’elefante sono gli elementi fondamentali di cui si compone il variopinto cocktail musicale offerto da *Dancing Stage Euromix*. Il principio su cui si basa il gioco è molto semplice: bisogna compiere i passi giusti nel momento giusto ovvero calpestare ritmicamente i tasti disegnati sul tappetino (quattro frecce direzionali e altrettanti pulsanti d’azione), seguendo le istruzioni visualizzate sul televisore. Sullo schermo vengono fatte scorrere verticalmente alcune frecce direzionali, nel momento in cui queste si sovrappongono alle sagome poste all’estremità superiore dello schermo dovrete premere con il piede il corrispondente logo disegnato sul tappetino. Naturalmente, a seconda del livello di difficoltà selezionato potrete avere a che fare con diverse frequenze e combinazioni di passi. Le indicazioni impartite da *Dancing Stage Euromix* al giocatore possono infatti manifestarsi in rapidissime successioni, se non addirittura in sovrapposizioni, obbligando così il povero ballerino a premere contemporaneamente anche più di un tasto.

D’altra parte, non è un caso se la valutazione dell’esibizione non viene esclusivamente espressa con i tradizionali punteggi ma anche in calorie bruciate. Come avrete infatti già capito, *Dancing Stage Euromix* impegna il giocatore in un’attività fisica

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dancing Stage Euromix

Disponendo di due tappetini ci si può esibire con un amico in divertenti coreografie.

I variopinti fondali animati proiettano il giocatori in un mondo quasi allucinogeno.

cante quanto impegnativa”

Il punteggio finale rispecchierà non solo la correttezza delle mosse eseguite dal giocatore ma anche la tempestività con cui verranno premuti i pulsanti sul tappetino.

tanto tonificante quanto impegnativa. A seconda del livello di difficoltà selezionato potrete passare dall'equivalente di un corso di aerobica per la terza età a quello di un percorso di guerra dei marines. Le diverse modalità di gioco offerte da *Dancing Stage Euromix* permettono in ogni caso di avvicinarsi gradualmente all'interpretazione più estrema del gioco.

Oltre alla modalità arcade potrete infatti accedere a una sezione di addestramento per imparare i passi e una di allenamento per acquisire la giusta efficienza fisica prima di impegnarvi in una competizione. Inutile è poi dire che il massimo divertimento lo si ottiene collegando due tappetini alla PlayStation e sfidando i propri amici in frizzanti gare di ballo.

Ora su le mani e chi non salta... ingrassa domani! ■

COME...

BALLARE ALLA GRANDE

Assumete innanzitutto un atteggiamento rilassato e sciolto. Muovetevi con tutto il corpo e non solo con le gambe. Evitate dunque di tenere le mani sui fianchi e di assumere una staticità paragonabile a quella di un soldatino di plastica.

Non volgete lo sguardo a terra, tenete gli occhi fissi sullo schermo per non perdere il passo. Solo quando avrete imparato i passi a memoria potrete esibirvi in balli a occhi chiusi con le spalle al televisore.

Quando lo schermo si riempie di freccette e vi rendete conto di non poterle seguire tutte quante, cercate almeno di mantenere il ritmo. L'importante è non darsi per vinti.

Vi ricordiamo che non comporta penalità premere le frecce quando sullo schermo non ce ne sono. Non non è necessario riportare il piede al centro, dopo aver fatto una mossa.

VERDETTO

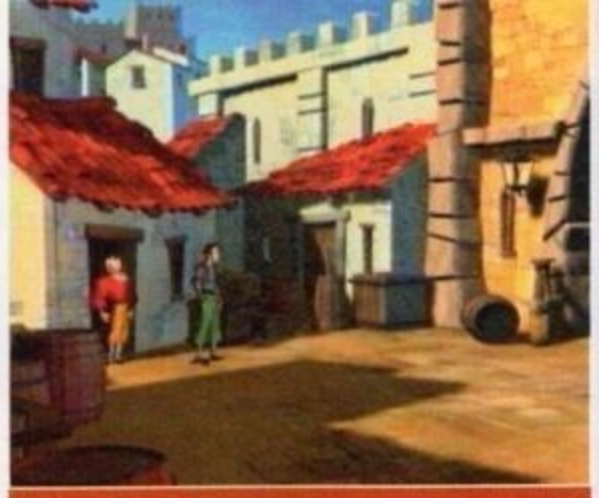
GRAFICA	Tanto variopinta quanto caotica	7
GIOCABILITÀ	Le intelligenti sequenze di passi sfruttano il tappetino alla grande	8
LONGEVITÀ	Tante canzoni ma solo alcune meritano di essere riascoltate	7

GLOBALE
Una simulazione di ballo vivace che sarebbe in grado di mettere a dura prova anche la proverbiale agilità di un ballerino professionista. Realizzazione tecnica incerta, ma sicuramente un bel gioco.

7

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Gli sfondi statici di *El Dorado* sono molto belli: sono tratti, infatti, dalla pellicola originale cui il gioco s'ispira. Un po' più sgraziati sono invece i personaggi, ma non si può avere tutto dalla vita...

Non potevano mancare, naturalmente, le sequenze tratte direttamente dal film della Dreamworks. Ogni livello dell'avventura è infatti puntualmente preceduto da uno spezzone relativo al livello in questione.

DAL GRANDE SCHERMO, DIRETTAMENTE A CASA VOSTRA...

Oro e Gloria: La Strada per El Dorado

"Il gioco della Ubi Soft spezza una lancia a favore dei

CASA	Ubi Soft
SVILUPPATORE	Revolution
DATA DI USCITA	Disponibile
PROVENIENZA	Stati Uniti
PREZZO	L. 59.900
GIOCATORI	1

SE VI PIACE IL GENERE...

A SANGUE FREDDO

Sempre degli stessi sviluppatori, si tratta di un'avventura punta-e-clicca decisamente più complessa e impegnativa, ma è anche la migliore nel suo genere.

Quello delle avventure punta-e-clicca è un genere poco diffuso su console. Data la particolare natura del sistema di controllo, infatti, pensato soprattutto per un mouse, questo tipo di giochi mal si presta a essere gestito con i joypad e a poco serve la realizzazione di periferiche alternative (lo stesso mouse della Sony è supportato da pochissimi giochi, e questo titolo non è tra questi) che possano migliorare il disagio. Per fortuna, c'è ancora chi non si arrende ma, anzi, fa di questo genere il proprio cavallo di battaglia. Ci riferiamo agli sviluppatori della Revolution (lo stesso team che sta dietro ad *A Sangue Freddo*) che hanno fatto delle avventure punta-e-clicca la loro specializzazione.

La Strada Per El Dorado, da questo punto di vista, rappresenta comunque un prodotto unico nel suo genere: si tratta dell'unica avventura realizzata su licenza di un lungometraggio d'animazione e, per questo, destinata a un pubblico di giovanissimi. Caratteristica comune a questo genere di prodotti, infatti, è una certa ambiguità nella sceneggiatura e una notevole complessità nei vari enigmi che vengono posti dagli sviluppatori sul cammino del giocatore. Per tali ragioni, questo genere di prodotti è sempre stato tradizionalmente destinato a un'utenza "matura" e dotata di una certa predisposizione per il ragionamento deduttivo e per l'enigmistica. Il gioco della Ubi Soft, invece, spezza una lancia a favore dei più piccoli, offrendo l'accesso a un mondo, sinora, ingiustamente a loro precluso.

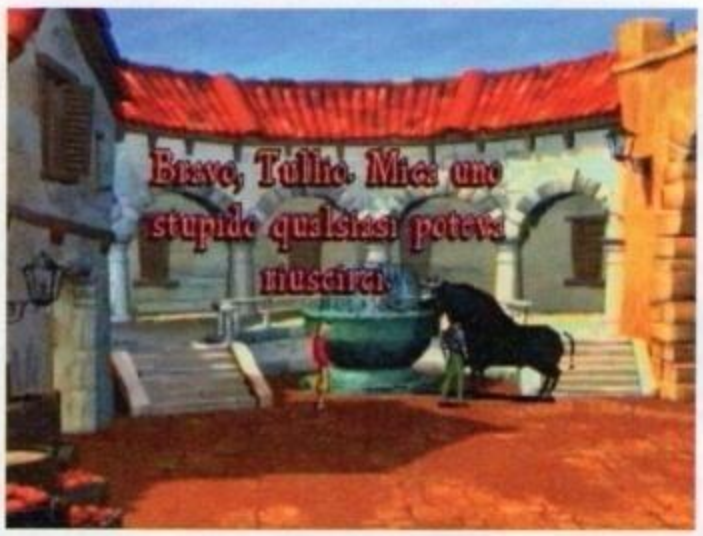
Il gioco s'ispira ufficialmente all'omonimo lungometraggio, firmato Dreamworks, in proiezione in questi giorni nelle sale italiane. La trama del gioco, ripresa pari pari da quella del film, narra la storia di due giovani avventurieri spagnoli, tali Tullio e Miguel, che s'imbarcano (per sfuggire a una taglia sulle loro teste) sulla nave di Fernando Cortes (il più celebre dei "Conquistadores") alla volta del Nuovo Mondo. Il fine della loro ricerca sarà il ritrovamento della mitica El Dorado, la "Città d'Oro" la cui esistenza era stata rivelata, secondo la leggenda, da alcuni indigeni agli stessi colonizzatori spagnoli. La trama del film conduce all'inevitabile lieto fine e così pure quella del gioco, con l'unica differenza che, questa volta, i giocatori dovranno affrontare di persona le avversità immaginate dagli sceneggiatori.

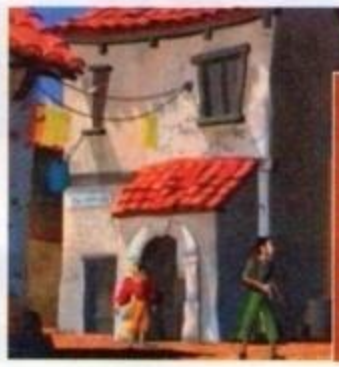
Il sistema di controllo, per la verità è molto semplice e risente dell'esperienza maturata dalla Revolution in questo campo: piuttosto che impiegare un cursore (come in *Broken Sword*), i giocatori posso controllare i movimenti dei due protagonisti (come in *A Sangue Freddo*), interagendo eventualmente con gli oggetti con i quali entrano in contatto (che, in questo caso, s'illuminano per segnalare la loro "interattività"). I protagonisti, in effetti, sono due ma, nella maggior parte dei casi, il giocatore controllerà soltanto i movimenti di Tullio, mentre Miguel si limiterà a seguire l'amico. Solo in fasi particolari della trama, in cui si renderà indispensabile l'impiego dell'altro personaggio, il sistema di controllo alternerà la gestione dei due avventurieri. *La Strada Per El Dorado* non è un titolo d'azione: gran parte del tempo viene spesa nell'esplorazione dell'universo del gioco (ma solo poche schermate alla volta: il

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Oro e Gloria: La Strada per El Dorado

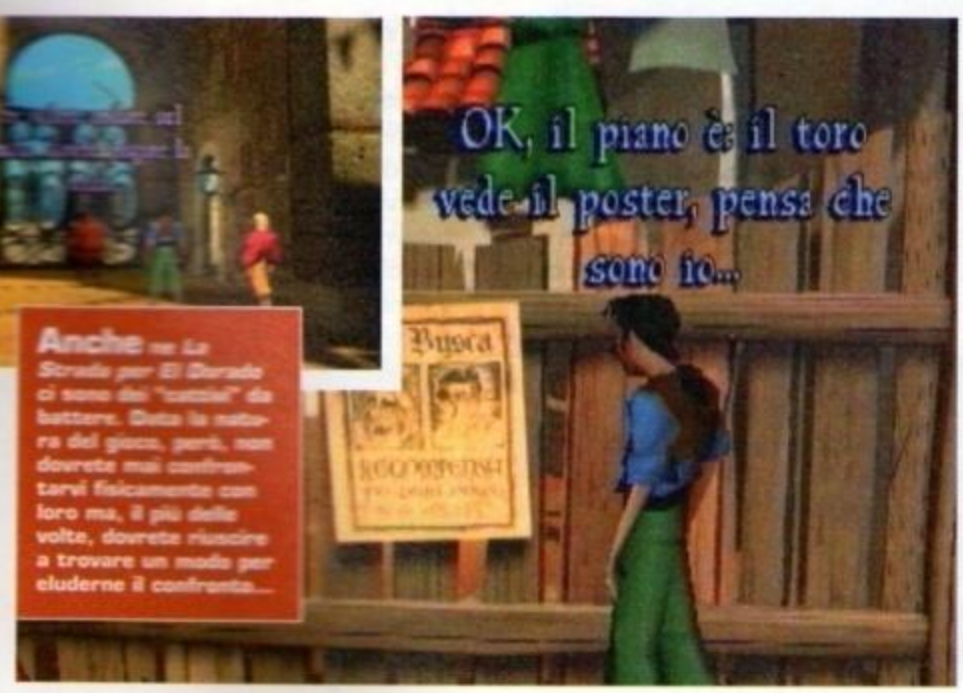




Trattandosi di un'avventura, i dialoghi rivestono un'importanza vitale ai fini della sua risoluzione. Per fortuna, tutti i dialoghi, sia quelli scritti che quelli parlati, sono stati integralmente tradotti e doppiati in italiano.

giocatori più piccoli

Anche se La Strada per El Dorado ci sono dei "cattivi" da battere. Data la natura del gioco, però, non dovrete mai confrontarvi fisicamente con loro ma, il più delle volte, dovrete riuscire a trovare un modo per eluderne il confronto...



sistema di controllo limita infatti le possibilità di movimento a un'area ristretta, per non complicare il gioco) e nella risoluzione degli enigmi, ideati dagli sviluppatori per mettere i bastoni tra le ruote del giocatore. Tuttavia, trattandosi di un prodotto destinato a un pubblico di giovanissimi, la complessità dei vari rompicapo è piuttosto modesta e, come se non bastasse, semplificata dai dialoghi tra i vari personaggi che, spesso, offrono suggerimenti su come superarli.

Una nota particolare merita l'ottimo lavoro di traduzione e doppiaggio, svolto per la realizzazione dell'edizione nostrana del gioco, che può contare su dialoghi, sia scritti (in sovrimpressione) che parlati, interamente in italiano. Il minimo che si potesse chiedere quando la posta in gioco non è nient'altro che "oro e gloria"... ■

COME...

VINCERE UNA FORTUNA AI DADI

Ogni tanto, nel corso dell'avventura, dovrete cimentarvi in qualche "mini gioco" inserito nella trama. Il primo "giochino" con cui avrete a che fare sarà un gioco d'azzardo dentro una taverna...

Una volta spiegate le regole...

... è possibile puntare sino a quattro pesetas sul lancio dei dadi...

...e, se riuscirete a battere il vostro avversario, otterrete come premio nientemeno che...

...la mappa di El Dorado!

VERDETTO

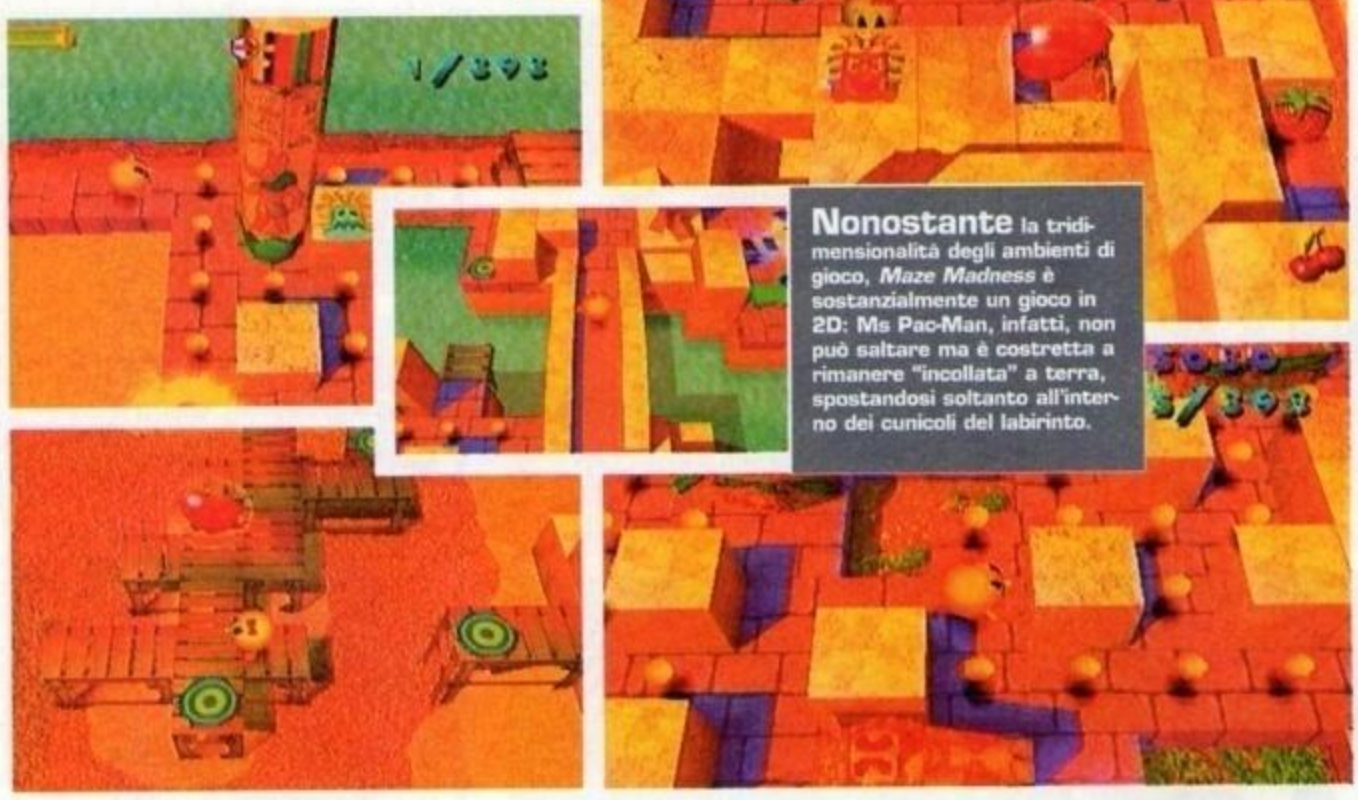
GRAFICA	Ottimi gli sfondi, un po' troppo goffi i personaggi	8
GIOCABILITÀ	Discreta, a parte qualche incertezza nei movimenti dei personaggi	7
LONGEVITÀ	Gli enigmi non sono molto complessi, ma c'è tutto il film...	8

GLOBALE
Finalmente un'avventura punta-e-clicca adatta a tutti. Nonostante le ovvie limitazioni tecniche, il gioco offre una discreta giocabilità e una buona grafica, particolarmente indicata per un pubblico di giovanissimi.

8

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Nonostante la tridimensionalità degli ambienti di gioco, *Maze Madness* è sostanzialmente un gioco in 2D: Ms Pac-Man, infatti, non può saltare ma è costretta a rimanere "incollata" a terra, spostandosi soltanto all'interno dei cunicoli del labirinto.

La storia che fa da pretesto alle vicende del gioco è piuttosto melensa, ciò nonostante la sequenza introduttiva (un vero cartone animato) è molto ben realizzata e merita di essere gustata dal primo all'ultimo fotogramma.

L'ULTIMA STRAVAGANZA DEL PERSONAGGIO PIÙ ROTONDO DEL MONDO!

MS.Pac-Man: Maze Madness

"Una cosa sola accomuna tutti i nemici: nessuno di loro

CASA	Namco
SVILUPPATORE	Interno
DATA DI USCITA	Disponibile
PROVENIENZA	Stati Uniti
PREZZO	L. 89.900
GIOCATORI	1 - 4

SE VI PIACE IL GENERE...

PAC-MAN WORLD

Diretto predecessore di questo titolo, il gioco è stato realizzato con lo stesso sistema grafico di Maze Madness. Non dispone però di una modalità multigiocatore.

Secondo la leggenda, il personaggio di Pac-Man fu ispirato al suo ideatore da una pizza, posta su un piatto, di cui era già stata mangiata una fetta. Mito o realtà, la storia di Pac-Man coincide con la storia stessa dei videogiochi e la fama del buffo personaggio mangiapalline della Namco è tale da superare, in popolarità, quella dello stesso Mario. Ma come spesso accade, quando un personaggio raggiunge velocemente la vetta della celebrità, una nutrita serie di personaggi secondari affiancò presto il nostro giallo beniamino, offrendogli una compagna ideale con cui condividere il video e l'eterna lotta agli odiati fantasmini. Nacque così, nel 1985 (cioè cinque anni dopo la nascita di *Pac-Man*), *Ms Pac-Man*, un gioco di labirinti sostanzialmente identico al predecessore, la cui protagonista poteva distinguersi da Pac-Man soltanto per un vezzoso fiocco rosso, un neo e un po' di rossetto....

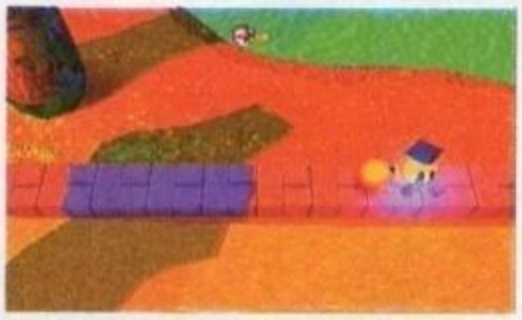
Al primo personaggio femminile della storia dei videogiochi è dedicato l'ultimo titolo di casa Namco che, con *Maze Madness*, continua la serie iniziata con *Pac-Man World*, legata alle celebrazioni per il ventesimo anniversario di questo bizzarro eroe. Non a caso, il sistema grafico impiegato per la realizzazione del gioco è esattamente lo stesso del predecessore, così come il metodo di controllo, che riprende quello tradizionale del vecchio coin-op. Nonostante la genuina tridimensionalità dei personaggi e degli ambienti di gioco, interamente realizzati in grafica poligonale, *Maze Madness* è in realtà un gioco rigorosamente in 2D: proprio come nel vecchio titolo da sala, il giocatore deve guidare Ms Pac-Man attraverso gli angusti corridoi degli oltre 180 labirinti presenti nel gioco (le direzioni possibili sono solo quattro: su, giù, sinistra e destra, non è possibile saltare), cercando di mangiare quante più pillole possibili e eludendo la sorveglianza degli immancabili Inky, Pinky, Blinky, e Sue (i quattro fantasmini colorati già presenti alla prima edizione del gioco) e dei loro amici: ogni schema, infatti, propone una nutrita schiera di "cattivi" a tema con l'ambientazione del livello, ognuno dei quali dotato di particolari poteri e caratteristiche. Una sola cosa accomuna tutti i cattivi: nel pieno rispetto della tradizione, infatti, nessun nemico è immune al potere della "superpillola" che, colorando i personaggi di blu, li rende temporaneamente vulnerabili agli attacchi di Ms Pac-Man, in grado di papparseli in un sol boccone.

L'avventura di Ms Pac-Man si snoda attraverso quattro mondi a tema: c'è il mondo egizio di Cleopactra, con le sue mummie e le sue divinità semi-umane; c'è il mondo dei ghiacci di "Crystal Caves", infestato da inquietanti creature stile "abominevole uomo delle nevi"; c'è l'ambientazione cinese di "Pac Ping Harbor", popolata da draghi, fantasmi travestiti da mandarino e altre amenità; e c'è, infine, il tenebroso mondo di Halloween, con i suoi spettri, le sue streghe, i suoi mostri. Ogni mondo contiene tre livelli "normali" e un livello bonus, per un totale complessivo di sedici schemi nella modalità di gioco in solitario. In solitario, perché a differenza di *Pac-Man World* che offriva tre modalità di gioco tutte destinate ad un solo giocatore, *Maze Madness* dispone anche di una succulenta modalità multigiocatore che, sfruttando la compatibilità del gioco con il Multi Tap della Sony, consente sino a quattro utenti di sfidarsi, con-

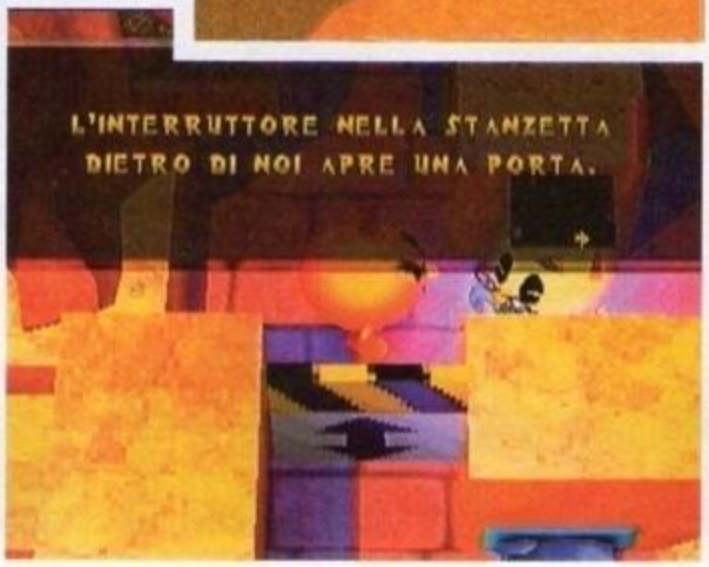
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ms.Pac-Man: Maze Madness



Il sistema di gioco è assolutamente elementare, ciò nonostante, col progredire dei livelli, appaiono dei meccanismi che tendono a complicarlo leggermente. Per questa ragione, ogni volta che un nuovo elemento entra in gioco, viene fornita una breve spiegazione del suo funzionamento.



è immune al potere della super-pillola!”

temporaneamente, in uno dei tre "giochini" proposti. Questi comprendono una sadica variante della "palla avvelenata" in cui i giocatori cercando di rifilarsi reciprocamente una bomba ad orologeria prima che questa esploda, oppure una variante "classica" del gioco tradizionale, con la ricerca del maggior numero di puntini possibile (il primo che raccoglie 80 punti vince), oppure ancora la frenetica modalità "Ghost Tag", con i giocatori impegnati in una parossistica corsa contro il tempo. Così come già era avvenuto in *Pac-Man World*, gli sviluppatori della Namco hanno deciso di inserire, a beneficio dei "nostalgici" del vecchio coin-op, una replica perfetta del titolo originale del 1985, riproducendo addirittura i disegni presenti, sul cabinato, intorno allo schermo.

Grazie a tutte queste modalità di gioco, *Ms.Pac-Man: Maze Madness* si presenta come un titolo assolutamente eclettico, in grado di soddisfare una grande fetta di pubblico senza proporsi specificamente ad un preciso bacino di utenza. Una qualità assolutamente rara, di questi tempi, che non fa altro che far levitare il valore di questo gioco, consigliatissimo a tutti... ■

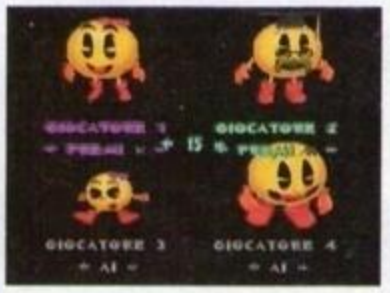
Non manca, nel rispetto della tradizione inaugurata con *Pac-Man World*, la perfetta riproduzione del coin-op originale, del 1985

COME...

MANGIARE PILLOLE E VINCERE FELICI...

Una delle caratteristiche che distingue *Ms Pac-Man* dal suo predecessore è rappresentata dalla modalità multigiocatore, grazie alla quale sino a quattro giocatori (con il Multi Tap) possono cimentarsi in uno dei tre "giochini" realizzati dagli sviluppatori della Namco.

Prima di tutto bisogna scegliere il campo (o meglio il labirinto) di gara...



Poi bisogna scegliere il personaggio con cui partecipare alla sfida...

...e la sfida può avere inizio. I contendenti si affronteranno...

... sino all'ineluttabile proclamazione del vincitore!

VERDETTO

■ GRAFICA	Ottima, con degli effetti luminosi assolutamente incredibili...	9
■ GIOCABILITÀ	La stessa giocabilità di sempre, dal 1985 sino ad oggi!	8
■ LONGEVITÀ	180 diversi labirinti non sono bruscolini	8

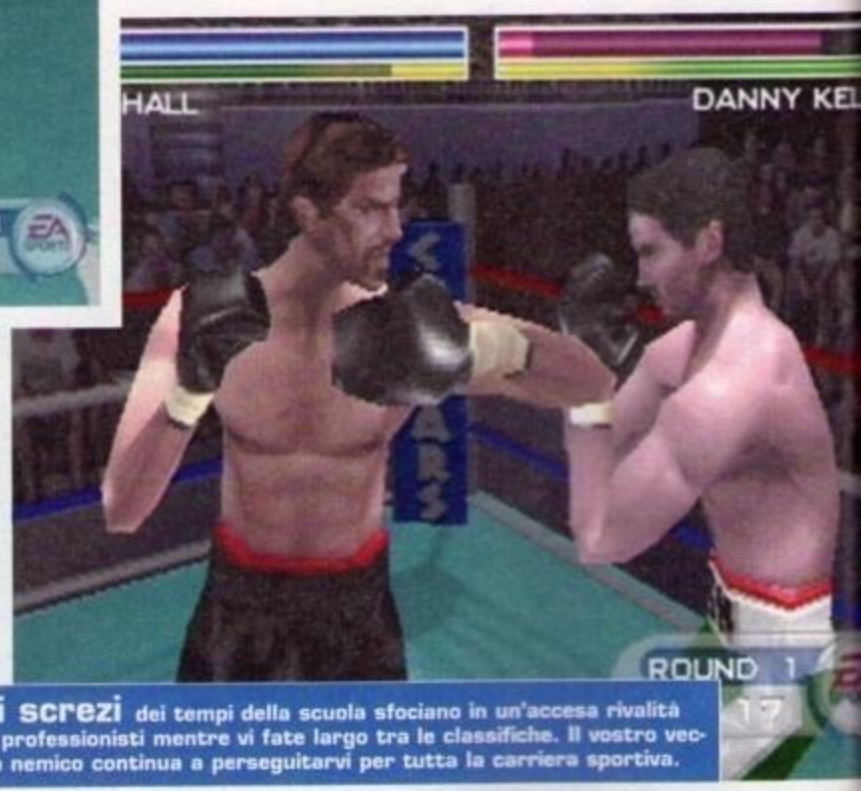
■ GLOBALE
Un buon titolo, che oltre a vantare una realizzazione tecnicamente impeccabile, ha il pregio di sapersi offrire a un pubblico vasto. Consigliato a tutti, grandi e piccini!

8

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Che maschiacci: i combattimenti femminili arrivano per la prima volta sulla PlayStation. Qualche appassionato?



Gli screzi dei tempi della scuola sfociano in un'accesa rivalità tra professionisti mentre vi fate largo tra le classifiche. Il vostro vecchio nemico continua a perseguitarvi per tutta la carriera sportiva.

ANCORA PIÙ TATTICO E REALISTICO DI *KK2000*... LA GRANDE BOXE È TORNATA

Knockout Kings 2001

“Se perdete per una dubbia decisione arbitrale, il pubblico

CASA	Electronic Arts
SVILUPPATORE	Interno
DATA DI USCITA	Disponibile
PROVENIENZA	Stati Uniti
PREZZO	L. 89.900
GIOCATORI	1 - 2

***Knockout Kings 2001* è la più accurata simulazione della nobile arte a essere apparsa in videogioco. Ancora più realistico di *KK2000*, è una simulazione che si propone di ricreare ogni aspetto di questo sport. Se desiderate un arcade con un sacco di mosse speciali, allora è meglio cercare qualcos'altro.**

Sulle prime i pugili potrebbero sembrare un po' allampanati, ma la loro altezza consente loro tutta una serie di finte e giochi di gambe che contribuiscono al realismo del gioco. Purtroppo la gestione delle collisione non è esattamente perfetta, e spesso i vostri pugni sembrano meno efficaci di quanto dovrebbero. I meccanismi di gioco non sono molto cambiati da *KK2000*: la vostra barra dell'energia si abbassa quando venite colpiti, ma si rialza con il riposo e la difesa. La forza dei vostri pugni si riduce quando subite dei colpi, soprattutto al corpo, e se la vostra energia raggiunge il livello zero le braccia si stancano e non potete neanche più difendervi, anche se potete sfruttare le corde per schivare i colpi. Le impressionanti sventole di *KK2000* sono state eliminate per favorire la tattica rispetto a velocità e forza bruta. In ogni caso un pugile sufficientemente veloce può portare con forza una serie di colpi per spingere l'avversario alle corde, una situazione che, tempo permettendo, finisce per risolversi inevitabilmente in un KO. Le combinazioni di colpi sono più difficili da realizzare e meno efficaci di quanto fossero in *KK2000*. Si tratta semplicemente di premere una serie di pulsanti per portare una successione di colpi. Nella modalità a due giocatori potete scegliere, con qualche eccezione (mancano ad esempio Mike Tyson, Naz e Henry Cooper), il vostro pugile tra quasi tutti i campioni del passato e del presente, divisi in tre generiche classi di peso (massimi, medi e leggeri). Gli incontri classici di *KK2000* sono stati sostituiti da match di fantasia, una strana scelta, dato che è comunque possibile creare ogni possibile incontro nella modalità di sfida.

La EA ha migliorato la modalità carriera con qualche piccola modifica, senza stravolgerne la natura, si tratta di farsi largo attraverso la classifica, fino a sfidare Muhammad Ali per diventare il campione. Gli allenamenti sono stati vivacizzati introducendo uno sparring partner. Anche se non siete obbligati a lavorare in palestra, ogni sessione completata con successo vi garantisce dieci punti da distribuire tra le caratteristiche del vostro pugile, permettendovi di migliorarvi progressivamente fino alla sfida per il titolo. Gli allenamenti vi insegnano nuovi colpi e migliorano il vostro stile, ma sono comunque ripetitivi. Una maggiore varietà di scelta, dagli sparring partner al lavoro al sacco, è quindi benvenuta per spezzare l'inevitabile tedio delle sedute d'allenamento di *KK2000* senza comprometterne l'etica simulativa.

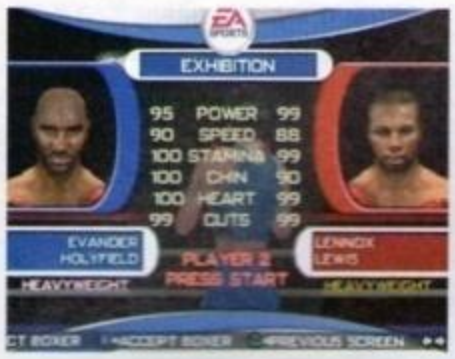
La modalità di carriera è stata resa più interessante anche introducendo una rivalità personale – un vecchio avversario dei tempi della scuola vi perseguita durante tutta la vostra carriera! Inoltre, se perdete per una dubbia decisione arbitrale, spesso il pubblico spingerà per una rivincita in modo da permettervi di vendicarvi di un avversario inferiore. Molto soddisfacente.

Ad aiutarvi durante la vostra carriera avrete un manager e un allenatore che, dall'angolo, vi darà generici consigli tra una ripresa e l'altra. Arrivate al titolo e difendetelo con successo per un certo numero di

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Knockout Kings 2001

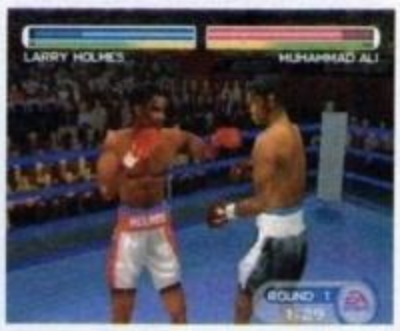


Grande boxe. Quasi tutti i pugili con cui potreste volere incrociare i guantoni sono presenti. Le premesse non sono niente male.

Delle pupe mozzafiato, con addosso dei costumi ridottissimi, escono con i numeri delle riprese per mostrare tutte le loro grazie. Deliziosamente maschilista.

COME...

BATTERE ALI



Ali è molto veloce e ha un'eccellente gamma di colpi, quindi avete bisogno di un pugile forte, veloce e resistente, come Larry Holmes. Usate il vostro jab per sfiancarlo e sfruttate la sua difesa rilassata per colpirlo al volto.

Incominciate a muovervi non appena Ali si fa avanti per colpirvi, cercate di anticiparlo in modo da fargli perdere l'equilibrio e da poter continuare a colpirlo con il jab.

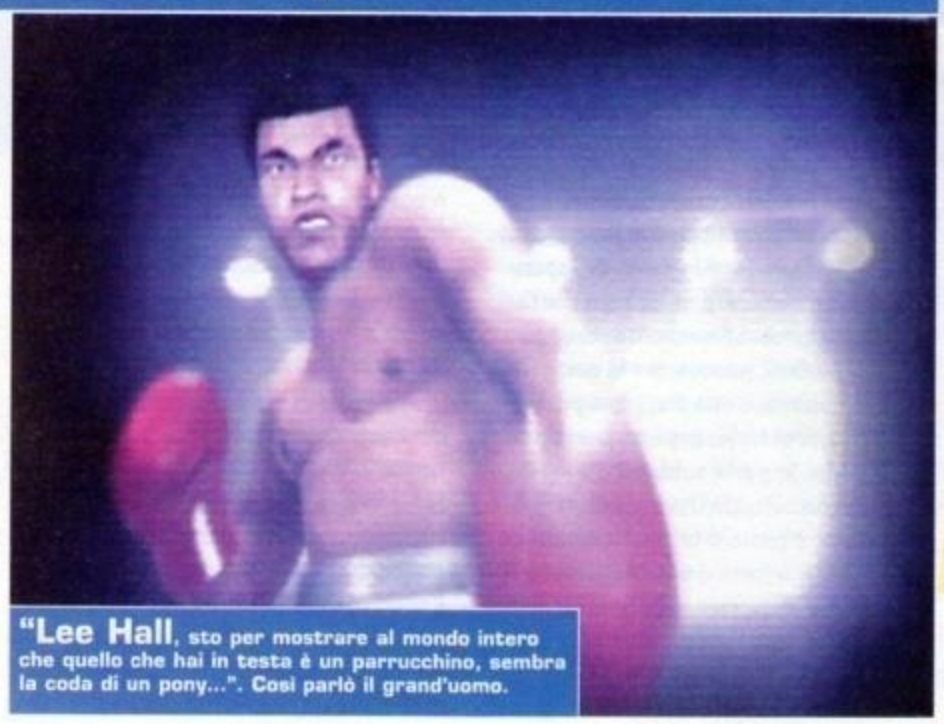
Per finire Ali dovete comunque fare attenzione a non avvicinarvi troppo, o rischiate di farvi distruggere. Sfruttate la sua guardia bassa per colpirlo al mento con un uppercut e guadagnare il tempo per piazzare più colpi fino a mandarlo al tappeto.

spingerà per una rivincita per vendicarvi"

volte e potrete finalmente affrontare Ali. Sconfiggete anche lui e potrete finalmente ritirarvi ed entrare nella Hall of Fame.

Anche questa volta ci sono tutti gli impianti più famosi, tra cui il Madison Square Garden e il Caesars Palace, ed ora sono previsti anche incontri femminili! La possibilità di provocare l'avversario è un tocco interessante, e ogni pugile ha una sua efficace, anche se poco spettacolare, mossa speciale. La modalità su tre riprese in stile *Ready 2 Rumble*, infine, è l'unica concessione a chi sia alla ricerca di una partita semplice e veloce.

Con una bella presentazione e un commento accettabile, *KK2001* è un gioco curato, dettagliato, ben animato e sviluppato su di un buon sistema grafico. Non concede quasi nulla allo spettacolo, ma offre un'eccellente simulazione della nobile arte. ■



"Lee Hall, sto per mostrare al mondo intero che quello che hai in testa è un parrucchino, sembra la coda di un pony...". Così parlò il grand'uomo.

SE VI PIACE IL GENERE...

VICTORY BOXING 2

Il miglior prodotto di questa serie mordi e fuggi.

UFFICIALE PlayStation Magazine

VERDETTO

GRAFICA	Dei pugili superbamente animati e un'ottima presentazione	8
GIOCABILITÀ	La gestione delle collisioni funziona poco, ma è la migliore	8
LONGEVITÀ	Dopo un'intera carriera ne avrete abbastanza	7

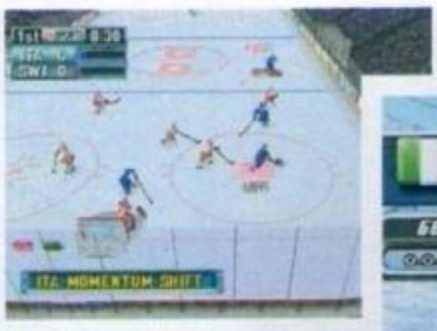
GLOBALE

Ancora più realistico, *KK2001* non è indicato per i giocatori impazienti. Schivate e usate il cervello per raggiungere la vetta, tirando pure qualche pugno lungo la strada. Semplicemente il meglio.

8

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

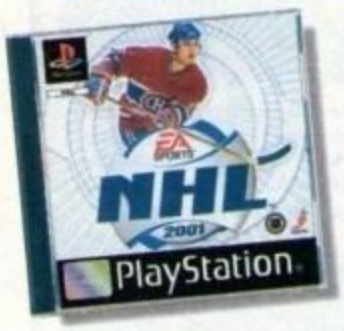
http://www.oldgamesitalia.net/



La qualità grafica di *NHL 2001* non sembra aver subito particolari miglioramenti, anzi: il livello di dettaglio è stato leggermente ridotto rispetto al suo predecessore, per migliorare la fluidità delle animazioni.

Tra le principali novità dell'edizione 2001 del gioco si annovera l'introduzione di nuove animazioni legate ai principali eventi (goal, risse, festeggiamenti a fine partita ecc.) e un nuovo sistema di combattimento per la gestione delle zuffe tra giocatori, davvero niente male...

RITORNA IL GIOCO PIÙ BELLO DEL MONDO (PER I CANADESI)...



NHL 2001

"Il gioco non dispone di una telecronaca in italiano..."

CASA	EA Sports
SVILUPPATORE	Interno
DATA DI USCITA	Disponibile
PROVENIENZA	Canada
PREZZO	L. 125.900
GIOCATORI	1 - 8

SE VI PIACE IL GENERE...

NHL 2000

Il diretto predecessore di questo titolo rappresenta, tuttora, il miglior simulatore di hockey su ghiaccio per PlayStation. Anche la qualità grafica è, a nostro giudizio, leggermente superiore rispetto a quella di *NHL 2001*.

Come si chiama il piccolo disco di gomma vulcanizzata normalmente utilizzato nelle gare di hockey su ghiaccio? **Per inciso, potete trovare la risposta a questa domanda in fondo alla pagina; ma quanti di voi sarebbero stati in grado di rispondere, a botta sicura, a questo quesito? Non molti, probabilmente. L'hockey su ghiaccio, infatti, nonostante la sua grande spettacolarità, è una disciplina poco conosciuta in Italia, in parte per ragioni climatiche, in parte culturali.**

È un peccato, perché il catalogo PlayStation è pieno di ottimi simulatori di questo sport frenetico ed entusiasmante. In questo settore, ovviamente, la "parte del leone" spetta di diritto agli sviluppatori della EA Sports la cui sede, lo ricordiamo, è situata in Canada, paese in cui l'hockey è lo sport nazionale. Con l'edizione "2001", la serie *NHL* conosce il suo quinto episodio (almeno limitatamente alle versioni per PlayStation, poiché il primo titolo, in assoluto, fu realizzato nel '95 per Sega Megadrive). A onor del vero, le differenze che distinguono questa versione da quelle precedenti sono assolutamente irrilevanti, al punto da rendere economicamente sconveniente l'acquisto di questo prodotto per chi possiede una copia delle edizioni precedenti (fatta debita eccezione per la mediocre versione del 1997). Volendo fare una comparazione con l'edizione precedente, la prima cosa che balza all'occhio è la qualità grafica del gioco che, sorprendentemente, è leggermente peggiorata. Visto con occhio clinico, infatti, il livello di dettaglio ha subito una sensibile riduzione per quanto concerne il numero di poligoni utilizzati per rappresentare i giocatori, dando al gioco un aspetto leggermente più "cubettoso". Si tratta, ovviamente, di una scelta operata dagli sviluppatori al fine di incrementare la fluidità del gioco, velocizzando le animazioni, a tutto vantaggio della sua controllabilità e della sua giocabilità. Ora come ora, *NHL 2001* si presenta come il simulatore di hockey per PlayStation più giocabile di tutti i tempi: l'azione è frenetica e l'uso intelligente della telecamera virtuale, che offre sempre la miglior visuale possibile, rende ogni partita, singola o di campionato, un'esperienza veramente coinvolgente. Il gioco non dispone, in analogia con altri titoli sportivi della EA, una telecronaca in italiano; ciò nonostante gli sviluppatori hanno avuto il buon gusto di inserire, tra le squadre disponibili, anche la formazione aggiornata della nostra bistrattata nazionale! ■

Il disco di gomma utilizzato nelle partite di hockey su ghiaccio si chiama "puck".

UFFICIALE PlayStation Magazine VERDETTO

GRAFICA	Ottima animazione, con un livello di dettaglio un po' inferiore a *NHL 2000*	8
GIOCABILITÀ	Certamente la migliore della serie!	9
LONGEVITÀ	48 squadre tra cui scegliere cosa pretendere di più?	8

GLOBALE
Vale la pena acquistare questo gioco per chi dispone già di un *NHL*? Il gioco non offre sufficienti miglioramenti da giustificare l'acquisto, fatta eccezione per *NHL '97*... se non l'avete, comprate questo!

8

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BASTA INSEGUIRE IL NEMICO A PIEDI... FINALMENTE SI VOLA!

Army Men Air Attack 2

CASA	3DO
SVILUPPATORE	Interno
DATA DI USCITA	Disponibile
PROVENIENZA	Stati Uniti
PREZZO	N.D.
GIOCATORI	1 - 2

Non lasciatevi ingannare dal titolo. Nonostante sia ambientato nell'universo dei soldatini, *Air Attack 2* non è un gioco per ragazzini, ma uno sparatutto.

Il titolo propone una serie di missioni a bordo di uno dei diversi velivoli presenti (per lo più elicotteri) negli scenari tipici del mondo di *Army Men*: è questa forse l'unica stonatura del gioco perché trattandosi di giocattoli di plastica, tutti i velivoli hanno lo stesso colore tipico dei soldatini (verde o beige). La particolarità è costituita dal fatto che ogni missione della modalità in solitario può anche essere eseguita in cooperazione con un altro giocatore. Ma questa non è l'unica possibilità di gioco in doppio: sono presenti anche delle sfide in una serie di sottogiochi tutti diversi e avvincenti. Tra le principali novità c'è la possibilità di utilizzare il verricello di bordo come una vera e propria arma: si aggancia un oggetto e poi, al momento giusto, lo si lascia cadere sull'obiettivo. Richiede una certa esperienza ma è forse l'aspetto più divertente di un gioco che, fatta debita eccezione per il bellissimo *Ace Combat 3* della Namco, si propone certamente come il migliore nel suo genere, almeno per quanto concerne la console di casa Sony. Provare per credere! ■

Air Attack 2 **è certamente il fiore all'occhiello della serie *Army Men*. Il sistema grafico è estremamente evoluto, anche nella modalità a due giocatori che non presenta alcun rallentamento di rilievo.**

Ufficiale PlayStation Magazine VERDETTO

GRAFICA	Molto buona e particolarmente ricca di effetti speciali	8
GIOCABILITÀ	Forse il massimo nel suo genere	9
LONGEVITÀ	Tantissime missioni da eseguire in solitario o in compagnia!	8

GLOBALE
Il mondo dei videogiochi non finisce mai di stupirci: sulla carta, *Air Attack 2* è un titolo senza pretese, per giunta abbinato a una serie (*Army Men*) decisamente mediocre. Eppure è semplicemente il miglior titolo per PlayStation della sua categoria, che ci crediate o no...

8

POTERE ALLA PLASTICA!

Army Men Sarge's Heroes 2

CASA	3DO
SVILUPPATORE	Interno
DATA DI USCITA	Disponibile
PROVENIENZA	Stati Uniti
PREZZO	L. 69.000
GIOCATORI	1 - 2

Sempre da 3DO, ecco un altro gioco dedicato ai soldatini e a chi, con loro, gioca ancora parecchio...

Il diretto predecessore di questo titolo non ha riscosso particolare entusiasmo e i difetti che il gioco presentava erano piuttosto considerevoli. Visto con quest'ottica, *Sarge's Heroes 2* rappresenta un enorme passo avanti: il sistema grafico con cui il gioco è stato realizzato è stato completamente rinnovato, offrendo animazioni più fluide, un maggior livello di dettaglio e una grafica poligonale in generale più piacevole. Anche il sistema di controllo ha tratto dei notevoli giovamenti, con una sensazione di maggior reattività, da parte del programma, ai comandi impostati dai giocatori, oltre a una nutrita serie di nuove caratteristiche, come il sistema di puntamento automatico che agevola non poco la vita degli utenti.

Il gioco propone una serie di livelli (con visuale in terza persona), prevalentemente di combattimento (ma non mancano missioni d'infiltrazione, scorta e recupero) nel mondo miniaturizzato dei soldatini di plastica. Non manca, naturalmente, una modalità a eliminazione diretta per giocatori (a split-screen), con una serie di ambientazioni appositamente realizzate per l'occasione. Nulla d'imperdibile ma, probabilmente, ai giocatori più giovani *Sarge's Heroes 2* potrebbe piacere. ■

Quest'ultimo capitolo della saga offre un sistema grafico del tutto rinnovato. Le ambientazioni che fanno da scenario alle missioni rendono, di fatto, questo titolo unico nel suo genere.

Ufficiale PlayStation Magazine VERDETTO

GRAFICA	Sarebbe legittimo pretendere di più, ma dei miglioramenti sono stati fatti	6
GIOCABILITÀ	Il sistema di gioco è abbastanza buono. Da dimenticare l'I.A dei nemici!	6
LONGEVITÀ	Oltre alle missioni in solitario, ci sono delle "arene" per due giocatori	7

GLOBALE
Bisogna riconoscere che *Sarge's Heroes 2* ha compiuto dei miglioramenti sensibili sul piano della grafica e della giocabilità. Certo, c'è di meglio in giro, ma questo non è un buon motivo per non dargli almeno un'occhiata.

6

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Fatevi trascinare all'interno della modalità Ducati Life. Collezionate moto costose, comprate un buon casco e una tuta in pelle prima della gara.

Annunciato come una classica, la 996 uscirà presto fuori produzione. Qui potete provare l'ebbrezza di bruciare la strada a 300 km/h, prima di andarvi a schiantare in modo davvero spettacolare.

IN MOTO CON UNA FUORICLASSE ITALIANA

Ducati World

"Potete comprare nuove moto da rivenditori autorizzati"

CASA	Acclaim
SVILUPPATORE	Attention To Detail
DATA DI USCITA	Disponibile
PROVENIENZA	Inghilterra
PREZZO	L. 89.000
GIOCATORI	1 - 2

SE VI PIACE IL GENERE...
ROLLCAGE
Una gara ad elevato numero di ottani

I giochi di simulazione di corse motociclistiche non hanno avuto molta fortuna finora sulla PlayStation, se si eccettua quel gran fenomeno chiamato *Moto Racer World Tour*, che qualche numero fa si è beccato un trattamento speciale sulle pagine di questa stessa rivista! Dal canto suo, *Ducati World* fonde cerca di bissarne il successo, presentando grande realismo nella guida e ben 40 tipi di motociclette differenti...

Il gioco è diviso in Corsa Rapida e modalità Ducati Life, e proprio quest'ultima è stata spudoratamente influenzata dalla modalità GT di *Gran Turismo*. Nonostante non sia esageratamente complesso, in quanto è presente solo un produttore, l'opzione è piuttosto gradita e resa varia da numerose possibilità. Durante il gioco, potete comprare nuove moto da rivenditori autorizzati o comprare pezzi di seconda mano, dando un'occhiata sulla rivista *Ducati Magazine*. Stanchi della vostra moto? Vendetela. Poi fate un salto al negozio per comprare una fantastica tuta in pelle e un casco alla moda. Le gare della modalità Corsa Rapida svelano le impareggiabili piste e moto Ducati di ogni decennio, piste che potrete percorrere anche in modalità a due giocatori, per fantastici testa a testa all'ultimo giro. Le moto variano dal primo modello del 1950, il Cucciolo (la bicicletta con motore), al sovralimentato Foggy 996. Le difficoltà variano da pista a pista: potrete allenarvi girando alla massima velocità su Neon City, oppure andare così forte in City Heat da rischiare di sbandare in una chicane e finire contro un muro. I risultati di tali scontri, come ossa rotte o spine dorsali fratturate, vi procureranno vere smorfie di dolore. Immaginatevi di guidare più veloci di un razzo, quando a un certo punto sfiorate una delle barriere di protezione, perdendo il controllo del vostro mezzo e andando a sbattere contro la barriera opposta... vi trovate a volare per aria a mezzo metro da terra prima di atterrare in mille pezzi! Con le moto più vecchie, decisamente più lente, andare a sbattere risulta un'esperienza piuttosto fastidiosa, perché prima di riuscire a riprendere velocità necessitano di parecchia strada. Come al solito, la pratica è l'unica soluzione a questo tipo di problema. Il produttore Dave Perryman ha lavorato sugli avveniristici titoli ad alta velocità *Rollcage* e *Rollcage 2*, e in questo gioco si può chiaramente notare la sua influenza. Realizzato in collaborazione con lo staff tecnico della Ducati, per ottenere un buon grado di realismo nel modello di guida, *Ducati World* lascia gli altri simulatori di corse motociclistiche a barcamenarsi con i loro problemi. ■

VERDETTO

GRAFICA	Alcuni intoppi, ma in generale molto ben fatta	7
GIOCABILITÀ	Le velocità estreme garantiscono divertimento	7
LONGEVITÀ	La coinvolgente modalità Ducati Life è uno spasso	8

GLOBALE
Realismo, azioni arcade e maneggevolezza in stile *Gran Turismo*, formano il giusto mix che permettono a *Ducati World* di superare gli altri giochi di simulazione di gare motociclistiche, eccetto *Moto Racer!*

8

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dinanzi al fascino di queste ragazze i malviventi non possono far altro che svenire.

Il giocatore può alternare la visuale in terza persona con quella in soggettiva per puntare la pistola con più precisione.

TRE FORMOSE RAGAZZE TENTANO DI STRAPPARE A LARA CROFT IL TITOLO DI MISS VIDEOGIOCO

Danger Girl

"È un po' come avere tre Lara Croft al prezzo di una..."

CASA	THQ
SVILUPPATORE	N-Space
DATA DI USCITA	Disponibille
PROVENIENZA	Stati Uniti
PREZZO	L. 89.900
GIOCATORI	1

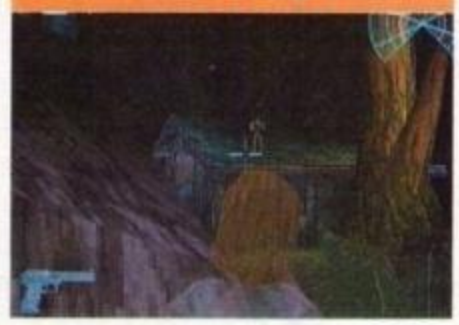
SE VI PIACE IL GENERE...

SYPHON FILTER
Un ottimo gioco strategico dotato di un'elevata componente d'azione e di una giocabilità grandiosa.

Stanchi di fare le belle statuine nelle anguste vignette delle riviste di fumetti, molti supereroi sono recentemente migrati nel ben più dinamico mondo dei videogiochi. È successo per Batman, l'Uomo Ragno e ora per le *Danger Girl*. Quest'ultimo in Italia non ha riscosso lo stesso successo editoriale ottenuto negli Stati Uniti ma la sintesi di azione e sensualità offerto da questo trio di ragazze alla Charlie's Angels sarebbe in grado di ammaliare anche i giocatori nostrani. Insomma, è un po' come avere tre Lara Croft al prezzo di una!

Attraverso una prospettiva di gioco in terza persona, *Danger Girl* vi farà rivivere le avventure compiute da queste affascinanti ragazze nei primi due episodi dell'omonimo fumetto. A seconda delle abilità richieste nella missione, il gioco vi metterà nei panni di una tra Abbay Chase, splendida bionda nonché leader del gruppo, Natalia Kassle, esperta in spionaggio di origine russa, o Sydney Savage un abile agente segreto che, per la sua rinomata bellezza, fatica sempre ad agire in incognito. L'aspetto grafico del gioco non rende però giustizia alla proverbiale bellezza di queste ragazze che nel fumetto le aveva addirittura rese celebri. L'azione di gioco offerta da *Danger Girl* si limita a riprendere quanto già visto in *Tomb Raider*, *Syphon Filter* e *Metal Gear Solid* senza aggiungere particolari innovazioni. Il metodo di controllo è abbastanza intuitivo, ma la lentezza delle ragazze a rispondere agli ordini impartiti via joypad finisce col penalizzare esageratamente il giocatore negli scontri a fuoco più frenetici. Le affascinanti curve di queste grintose modelle mal si sposano infatti con le sgraziate movenze viste nel gioco, assolutamente ben più goffe di quanto i loro corpi atletici potrebbero inizialmente lasciar pensare. ■

Le ragazze sono dotate di corpi prorompenti, dai quali emergono soni esplosivi... tenete a freno gli ormoni!



UFFICIALE PlayStation Magazine

VERDETTO

GRAFICA	Non tanto bella quanto le tre modelle ma ci si può accontentare	7
GIOCABILITÀ	Soddisfacente anche se sicuramente migliorabile	7
LONGEVITÀ	È solo un gioco ma il fascino di queste ragazze può giocare brutti scherzi	7

■ GLOBALE
Alle affascinanti curve di queste grintose modelle si contrappone una realizzazione tecnica non esaltante. La collaudata caratterizzazione dei personaggi è in grado di offrire al giocatore un coinvolgimento soddisfacente.

7

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"Salve! Sono il nuovo vicino e vorrei invitarla a pranzo domenica" "Oh, certo!" "Bene, allora... a domenica!" "A domenica".

È come se *Tomb Raider* non ci fosse mai stato. (Tranne che per l'idea che avrebbero dovuto avere i progettisti di *The Mummy*, ma lasciamo perdere...)

UN'AVVENTURA INTRICATA CON UN PROTAGONISTA IRRESISTIBILE... FORSE!

The Mummy

"L'avventura si è rivelata fiacca e deludente"

CASA	Konami
SVILUPPATORE	Universal Interactive
DATA DI USCITA	Disponibile
PROVENIENZA	Giappone
PREZZO	L. 95.000
GIOCATORI	1

Si ispira a una divertente, ma non certo indimenticabile, presa in giro disneyana di Indiana Jones, ma è, in sostanza, *Tomb Raider Con Un Tizio*, senza la precisione, la varietà e la classe di casa Croft...

Il nostro eroe Rick deve affrontare tutta una serie di missioni individuali, e raccogliere segmenti di una gemma mistica, ognuno dei quali apre la porta successiva. Una volta racimolate tutte le gemme, si passa al livello seguente. Gli ostacoli sono costituiti da una vasta gamma di simpatici mostri, che fanno meno paura dei Pokémon (mummie, faraoni armati di enormi clave e, più meritevoli di tutti, archeologi nemici che maneggiano martelli da roccia). Quanto all'Intelligenza Artificiale non ce n'è nemmeno l'ombra. È tutta questione di capire quanti colpi di machete/pistola servono a far fuori questo o quel mostro (a proposito, sono 2 per le mummie e 3 per i faraoni). Avete mai visto niente di più eccitante? Noi sì.

Come se non bastasse, hanno anche recuperato dalla naftalina una tocco di classe di quelli che non si vedevano dalla metà degli anni '80: la morte casuale. Già, Rick è lì che cammina, con la sua andatura strascicata, in una caverna assolutamente anonima e... il pavimento crolla, lui finisce nelle sabbie mobili e voi vi ritrovate in un punto precedente del livello, con tutti gli oggetti ancora da recuperare e naturalmente tutte le porte da riaprire. Questi congegni diabolici sono l'unica cosa decente di tutto il gioco, con qualche indizio di pericolo, o una via di fuga più o meno logica, che sembrano ideate per sopperire alla mancanza di immaginazione e di accuratezza nella grafica. In pratica, si obbliga il giocatore a ripetere il livello fino alla nausea per farli sembrare più ampi e complessi. Imparerete in fretta i livelli a memoria. Sembra che questo gioco sia stato messo insieme da gente che guardava, senza starci neanche tanto attenta, altra gente giocare a *Tomb Raider*. L'affronto più grosso alla signorina Croft sono i rompicapi pressoché identici: tira il blocco, spingi il blocco, idem per l'interruttore. Dal punto di vista della prontezza mentale, poi, è ancora meglio: serve la chiave per quella porta lì? Si ammazzano tutti i mostrini nella stanza e la chiave compare! L'avventura si è rivelata fiacca e deludente. Vogliamo problemi da risolvere, indizi da seguire, scopiazzatori da valutare... Ma più di tutto, vogliamo una piccola evoluzione rispetto a una formula ormai già ultra conosciuta, mentre questo gioco è un enorme passo indietro.

La musica, però, è molto carina. ■

UFFICIALE PlayStation Magazine

VERDETTO

GRAFICA	Sfondi carini, brutti mostrini e luci psichedeliche	4
GIOCABILITÀ	Frustrante, deprimente, piatto, stancante pigiamento di bottoni	3
LONGEVITÀ	Niente varietà, niente rompicapo, trappole nascoste...	4

GLOBALE
Anacronistico. Personaggi insignificanti, nessuna nuova idea, ma soprattutto è pieno di problemi che neanche il primo *Tomb Raider* aveva. Da dimenticare molto in fretta!

4

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Grande cura è stata posta dagli sviluppatori negli elementi di "contorno": filmati reali e sequenze realizzate con lo stesso sistema grafico delle azioni di gioco sono un piacevole complemento alle varie missioni.

Tutte le missioni vengono eseguite con una visuale in terza persona. In questo modo il giocatore dispone di un campo visivo più ampio facilitandogli notevolmente il compito.

UN GIOCO PER UOMINI VERI!

Spec Ops Ranger Elite

"Un titolo particolarmente difficile e impegnativo..."

CASA	Take 2 Interactive
SVILUPPATORE	Runecraft
DATA DI USCITA	Disponibile
PROVENIENZA	Stati Uniti
PREZZO	L. 29.900
GIOCATORI	1

SE VI PIACE IL GENERE...

RAINBOW SIX

Un titolo caratterizzato dallo stesso sistema di gioco, ispirato all'omonimo romanzo di Tom Clancy, con un pizzico di strategia in più ma un sistema grafico decisamente peggiore.

Quello dei "Rangers" è il corpo speciale più importante e famoso dell'esercito degli Stati Uniti. Fondato nel 1756 per combattere l'esercito coloniale francese, oggi questa divisione aviotrasportata rappresenta il fiore all'occhiello delle forze armate americane. La sua grande popolarità ha ispirato celebri lungometraggi, romanzi d'avventura e, non ultima, una fitta serie di videogiochi...

A tale filone s'ispira, dunque, questo nuovo gioco per PlayStation, conversione diretta di un omonimo titolo per PC, seguito ideale del precedente *Spec Ops Stealth Patrol*, di cui riprende, senz'alcuna modifica sostanziale, sia il sistema grafico che il metodo di controllo. Il gioco propone la simulazione di una serie di missioni d'infiltrazione e combattimento in diverse aree sparse su tutto il globo terrestre, a cominciare proprio dal suolo americano, che fa da teatro per la prima campagna antiterrorismo, in Alaska.

A differenza del capostipite della serie, il pur piacevole *Rainbow Six*, tutti i capitoli della serie *Spec Ops* propongono una visuale di gioco in terza persona, con un'inquadratura da tergo del proprio uomo.

Ogni missione viene eseguita da un nucleo composto da due membri, selezionati (dal giocatore) da una squadra di sei specialisti.

Al giocatore spetta la coordinazione e la gestione di entrambi i membri dell'unità d'intervento, obbligando ad alternare continuamente il controllo tra i due elementi. Questo aspetto, unito all'obbligatorietà di preselezionare gli uomini ritenuti più adatti alla missione, aggiunge un certo spessore strategico, ma costituisce anche una delle principali spine al fianco di questo prodotto.

Dato l'alto grado di realismo, infatti, *Ranger Elite* è un titolo particolarmente difficile e impegnativo, a causa dell'elevatissimo grado di mortalità dimostrata dai membri della squadra.

Proprio come nella realtà, spesso basta subire un solo colpo per mettere fuori combattimento un personaggio, compromettendo (il più delle volte in maniera irreversibile), l'esito della missione.

Ciò nonostante, l'ottima grafica e un eccellente rapporto qualità/prezzo, rende consigliabile l'acquisto di questo prodotto, soprattutto agli appassionati di simulazioni belliche. ■

UFFICIALE PlayStation Magazine

VERDETTO

GRAFICA	Generalmente buona, dettagliata e fluida	8
GIOCABILITÀ	Il sistema di controllo è buono, ma il gioco è troppo difficile...	7
LONGEVITÀ	Non lo finirete presto: tante missioni e tutte molto difficili!	8

GLOBALE

Ranger Elite è il terzo capitolo di una saga iniziata con *Rainbow Six*. I miglioramenti sono più che evidenti e il gioco gode di un ottimo rapporto qualità/prezzo. L'unico appunto è che si tratta di un titolo molto impegnativo.

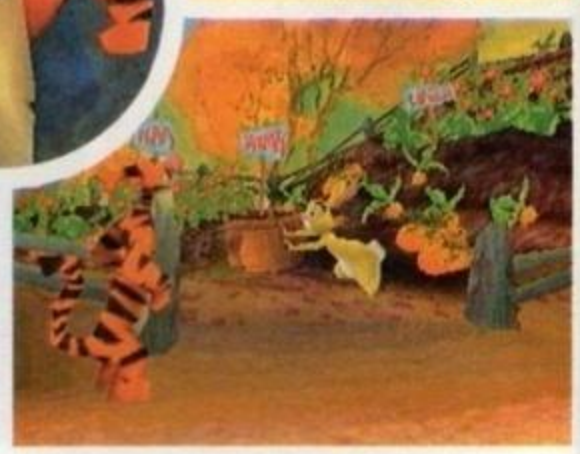
7

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tigro *e la Caccia al Miele* è prevalentemente un gioco di piattaforme, ma esistono anche diversi sottogiochi per i più piccoli. In tutti i casi, comunque, si fa uso della stessa dettagliatissima veste grafica poligonale.



LA MISSIONE PROPOSTA DA QUESTO GIOCO HA UN SAPORE MOLTO PARTICOLARE...

Tigro E La Caccia Al Miele

“Oltre al piattaforme, sono stati inseriti tre sottogiochi...”

CASA	Ubi Soft
SVILUPPATORE	NewKidCo
DATA DI USCITA	Disponibile
PROVENIENZA	Inghilterra
PREZZO	L. 59.900
GIOCATORI	1 - 4

SE VI PIACE IL GENERE...

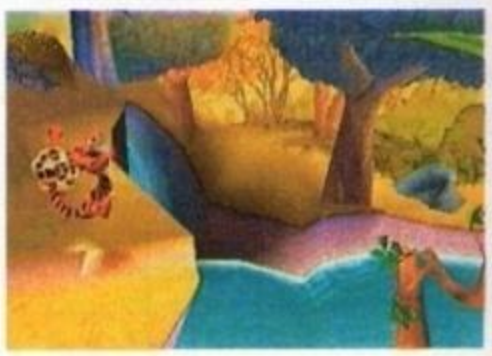
I PUFFI
Un altro gioco di piattaforme, peraltro realizzato dagli stessi sviluppatori, anch'esso destinato a un pubblico di giovanissimi. Piacevole ma meno vario di *Tigro e la Caccia al Miele*.

Di tutti i personaggi dell'universo Disney, quelli che appartengono all'allegra brigata di Winnie Pooh e soci sono quelli più amati dai bambini. Come se non bastasse, il recente lungometraggio loro dedicato ha contribuito ad accrescerne la popolarità. Del tutto naturale che la Disney abbia deciso di realizzare un videogiocoi.

Tigro e la Caccia al Miele è un gioco di piattaforme, nello stile più tipico di casa Disney, quello dei giochi fintamente tridimensionali: così come in *Tarzan*, in *Paperino: Operazione Papero*, in *La Sirenetta II* e molti altri titoli, il sistema grafico è costituito da un'ambientazione in vera grafica poligonale 3D (così come gli stessi personaggi animati) ma la limitazione ai movimenti del protagonista ne diminuisce, di fatto, il grado di libertà, permettendo solamente di muoversi verso sinistra o verso destra e, eventualmente, di saltare. Il sistema di controllo è perciò quanto di più semplice si possa chiedere e il compito del giocatore si riduce ad avanzare, evitando gli ostacoli messi dagli sviluppatori nei vari livelli di gioco.

Il tutto è piuttosto monotono se visto con gli occhi di un adulto, ma ad un bambino piccolo dovrebbe piacere. Oltre al gioco di piattaforme, sono stati inseriti tre sottogiochi che possono essere selezionati nel menu principale, come la morra cinese ed altre amenità.

Onestamente, i mini giochi di supporto non sono un granché, ma godono almeno dell'innegabile pregio di potere essere giocati in modalità multiutente, con un massimo di quattro giocatori umani. Non mancano, secondo tradizione, una nutrita serie di filmati tratti dalla serie originale... ■



VERDETTO — PlayStation Magazine Ufficiale

GRAFICA	Coloratissima, particolarmente dettagliata e ricca di particolari	8
GIOCABILITÀ	Generalmente buona, a parte qualche sottogioco...	7
LONGEVITÀ	Un gioco un po' monotono, e i sottogiochi non aggiungono molto...	6

GLOBALE
Un altro titolo espressamente destinato a un pubblico giovanissimo (5-10 anni), *Tigro e la Caccia al Miele* gode però di una realizzazione tecnica da far invidia a molti giochi per i più "grandi". Piacevole da giocare in compagnia di amici...

7

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN DIAVOLETTO PER AMICO! POTREBBE ESSERE DIVERTENTE...

Hugo: Alla Ricerca Delle Pietre Solari

CASA	SCEE
SVILUPPATORE	ITE Media
DATA DI USCITA	Disponibile
PROVENIENZA	Danimarca
PREZZO	L. 59.900
GIOCATORI	1

Hugo è un personaggio poco conosciuto dal pubblico italiano. Si tratta di una specie di diavoletto nato dalla fantasia di un disegnatore danese che, in Scandinavia, riscuote un certo successo. Per questo la ITE Media ha deciso di realizzare una serie di titoli ispirati a questo buffo personaggio dalle orecchie a punta.

Alla Ricerca delle Pietre Solari, in effetti, è il terzo titolo che ha per protagonista Hugo ma, mentre i due episodi precedenti erano rivolti a un pubblico di giovanissimi (5-8 anni), questo si distacca dalla tradizione, proponendosi a un pubblico più grandicello. Il sistema di gioco è quello tradizionale dei piattaforme ambientati in uno scenario in grafica 3D, ma i cui personaggi possono muoversi soltanto avanti e indietro. Sfortunatamente per Hugo, questo genere è già inflazionato da alcuni capolavori.

Il titolo non presenta difetti di rilievo, se non fosse per un livello di difficoltà un po' troppo elevato, sin dai primi livelli. Tra l'altro, data la fama dei giochi precedenti, un potenziale compratore potrebbe essere indotto ad acquistare questo gioco, credendolo adatto a dei bambini piccoli, mentre si tratta evidentemente di un prodotto destinato ad un'utenza più matura. ■

Il sistema grafico del gioco è quello tipicamente utilizzato in molti giochi di piattaforme dell'ultima generazione: un ambiente in grafica poligonale 3D, con una limitazione bidimensionale ai movimenti del personaggio.

UFFICIALE PlayStation Magazine

VERDETTO

- GRAFICA Abbastanza nitida e "pulita". Un po' troppo scarna, forse... 7
- GIOCABILITÀ È molto difficile, troppo difficile, specie per un bambino! 6
- LONGEVITÀ Per un bambino è frustrante, per un "grande" è poco avvincente 6

■ GLOBALE
Hugo: The Quest For Sunstones abbandona la tradizione dei titoli che l'avevano preceduto proponendosi come un gioco di piattaforme. Ne sarà valsa la pena? Secondo noi era meglio non cambiare così tanto...

6

BENVENUTI A HOLLYWOOD! MA ATTENTI A NON COMBINARE TROPPI GUAI...

Rugrats Studio Tour

CASA	THQ
SVILUPPATORE	N-Space
DATA DI USCITA	Disponibile
PROVENIENZA	Stati Uniti
PREZZO	L. 69.900
GIOCATORI	1 - 4

***Rugrats*, l'allegra banda di neonati nota in Italia per la serie di cartoni animati, sono tornati a in un nuovo titolo PlayStation.**

Del tutto decisi a riscattarsi dalla mediocrità che aveva distinto gli episodi precedenti, gli sviluppatori della N-Space hanno deciso di riprovarci proponendo, questa volta, una "raccolta" di stili di gioco differenti. *Rugrats Studio Tour* è un titolo che propone la ricerca di un certo numero di chiavi, necessarie per aprire una porta dietro la quale si è perso Dil, il più giovane personaggio della banda. Ambientato dentro gli studi di un'importante industria cinematografica hollywoodiana, il gioco offre quattro diverse ambientazioni: il mondo western, quello dei pirati, quello spaziale e il mondo delle corse automobilistiche. Ogni set propone una serie di prove (quattro o cinque), valevoli per la conquista di una chiave. Oltre ai livelli di piattaforme in 3D, stile *Spyro*, il gioco propone una divertente sfida in go-kart, un minigolf a "tema", uno sparatutto in prima persona (stile *Point Blank*) e una buffa corsa a piedi. Giocato in solitario, *Studio Tour* è un titolo che esaurisce in breve tempo la sua dose di divertimento: la vera forza del gioco è invece la modalità multiutente che, ammettendo fino a quattro giocatori umani, lo rende uno dei party game più divertenti. ■

Quattro diverse ambientazioni fanno da teatro per le avventure dei Rugrats. Oltre al western, a quello dei pirati e a quello nello spazio, c'è una sezione sulle corse d'auto!

UFFICIALE PlayStation Magazine

VERDETTO

- GRAFICA Coloratissima e piuttosto varia. Qualche problema con le inquadrature 7
- GIOCABILITÀ Tantissimi giochi, tutti divertenti. Un piccolo difetto nelle piattaforme... 8
- LONGEVITÀ In solitario non dura molto, ma la modalità multiutente è quasi inesauribile! 8

■ GLOBALE
Una vera "compilation" di giochi. *Rugrats Studio Tour* è un discreto gioco di piattaforme, un dignitoso gioco di guida, un divertente sparatutto, un buon minigolf e molto altro ancora. Per grandi e per piccini...

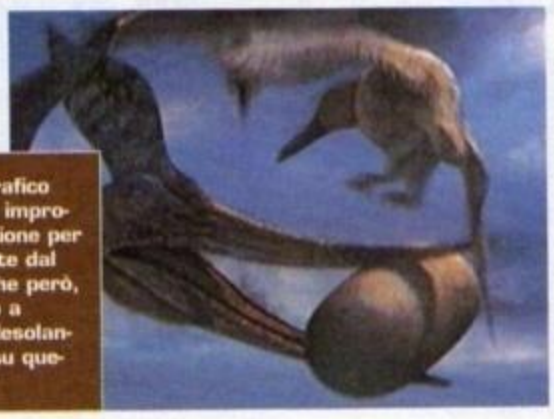
8

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dal punto di vista grafico *Dinosauri* è assolutamente improponibile, fatta debita eccezione per le bellissime sequenze tratte dal lungometraggio originale che però, da sole, non bastano certo a riscattare il panorama di desolante mediocrità che aleggia su questo titolo...



DALLA PREISTORIA CON FURORE...

Dinosauri

"Al termine di livello, ogni personaggio ottiene esperienza..."

CASA	Ubi Soft
SVILUPPATORE	Sandbox Studios
DATA DI USCITA	Disponibile
PROVENIENZA	Inghilterra
PREZZO	L. 89.900
GIOCATORI	1

SE VI PIACE IL GENERE...

GRANDIA

Sempre di casa Ubi Soft, abbiamo a che fare con un vero gioco di ruolo, anche se molto semplice e intuitivo, ma realizzato in maniera tecnicamente ineccepibile.

Già da qualche settimana in programmazione, nelle sale italiane, *Dinosauri* il nuovo lungometraggio di Natale firmato Disney. Il film rappresenta un caso unico nel suo genere perché, per la prima volta, la Disney non ha scelto un lungometraggio d'animazione, ma un film interamente realizzato in grafica computerizzata sovrapposto a scenari "reali".

Ambientata nel periodo cretaceo, la trama del film narra la storia di un gruppo di amici (in prevalenza dinosauri) che, all'indomani di una terribile catastrofe naturale (la caduta di un asteroide sulla Terra che, secondo gli scienziati causò l'effettiva estinzione dei dinosauri), per salvarsi dagli sconvolgimenti climatici che ne minacciano l'esistenza, si mettono alla ricerca di una "terra promessa" in cui rifugiarsi. Ad essa s'ispira, puntualmente, anche il videogioco realizzato su licenza del lungometraggio che propone anche gli stessi interpreti: Aladar, un giovane iguanodonte, Flia, una femmina di pterodattilo e Zini, un piccolo lemure. Il gioco si presenta sotto forma di una specie di grossolano gioco di ruolo, con il giocatore libero di controllare ognuno dei tre personaggi (una speciale opzione consente però anche il controllo simultaneo di tutta la squadra) in ognuno degli undici livelli in cui è suddiviso il gioco.

Ogni personaggio può muoversi liberamente all'interno del mondo del gioco (con l'unica eccezione del lemure che non può nuotare e può entrare in acqua solo a cavalcioni di Aladar), combattere secondo i propri mezzi (Zini può scalciare e lanciare pietre, Aladar dispone di un potente colpo di coda e Flia può contare sul suo robusto becco). Al termine di ogni livello, ogni personaggio acquisisce dei Punti Esperienza che consentono di aumentarne le caratteristiche fisiche.

Purtroppo, la realizzazione tecnica del gioco non fa onore al titolo Disney e, sebbene l'idea alla base del gioco sia piuttosto intrigante, la pessima grafica (le immagini parlano da sole), che ricorda quella delle vecchie macchine a 16 bit e un sistema di controllo piuttosto impreciso e decisamente poco efficiente rende decisamente sconsigliabile l'acquisto di questo prodotto, nonostante la ricca enciclopedia multimediale sul mondo dei dinosauri contenuta nel disco. ■

VERDETTO

GRAFICA	Una grafica inaccettabile 4
GIOCABILITÀ	Piuttosto mediocre, specie per quanto riguarda i combattimenti... 5
LONGEVITÀ	11 livelli, per un'autonomia massima di un paio d'ore 5

GLOBALE
Purtroppo siamo davanti a un vero e proprio fiasco. La grafica poco attraente e la giocabilità da rivedere, rendono questo gioco ispirato al lungometraggio davvero poco desiderabile.

5

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Nelle ambientazioni offerte da *MTV Skateboarding* è possibile incontrare altri acrobati dello skate-board.

Le acrobazie emozionanti rappresentano solo una piccola percentuale di quelle disponibili.

FATE GIRARE A RITMO DI MUSICA LE ROTELLE DEL VOSTRO SKATE-BOARD

MTV Skateboarding

"Ci sono sedici funamboli dello skate, tra cui Andy McDonald"

CASA	THQ
SVILUPPATORE	Darkblack
DATA DI USCITA	Disponibile
PROVENIENZA	Stati Uniti
PREZZO	L. 69.900
GIOCATORI	1 - 2

SE VI PIACE IL GENERE...

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Il dominatore incontrastato delle simulazioni di skate-board è recentemente tornato su PlayStation a esibirsi in esaltanti funambolismi.

Ogni videogioco di skate-board nasce con l'aspirazione di diventare un giorno come *Tony Hawk's Pro Skater 2*. Certo, sarebbe meno utopistico desiderare di fare l'astronauta ma sognare è pur sempre bello e stimolante. *MTV Skateboarding* non è comunque più un giovane titolo in fase di sviluppo e così, dopo aver capito di non poter raggiungere il livello qualitativo offerto da una simulazione come *Tony Hawk's Pro Skater 2*, ha preferito allargare i propri interessi dalla sola attività sportiva alla musica.

Come si può già intuire dal nome, *MTV Skateboarding* accompagna infatti le evoluzioni acrobatiche del giocatore con una selezione di brani musicali suggerita proprio dalla famosa televisione americana. Tra le dieci band incluse nel gioco troverete infatti nomi celebri come Deftones Cypress Hill, Goldfinger e OPM. Tra gli ospiti ufficiali di *MTV Skateboarding* ci sono anche sedici famosi funamboli dello skate tra cui il celebre campione Andy McDonald.

Purtroppo, se si esclude una modalità di gioco in cui bisogna lanciarsi da un trampolino e saltare con il proprio skate-board una lunga fila di automobili, *MTV Skateboarding* offre tanta buona musica ma una simulazione sportiva piuttosto deludente.

Il metodo di controllo riprende lo schema di comandi utilizzato da *Tony Hawk's Pro Skater 2* ma qualche ritardo di troppo tra il momento in cui il giocatore preme i pulsanti e l'esecuzione da parte dell'alter ego virtuale, finiscono spesso col complicare le evoluzioni più spettacolari. In compenso, le modalità di gioco non sono poche e permettono di cimentarsi con lo skate-board in diverse attività.

L'aspetto grafico non è poi così male, ma le ambientazioni risultano essere piuttosto povere di particolari e abbastanza ripetitive.

Riassumendo in poche parole, per chi ama un'interpretazione dello skate-board spettacolare c'è *Tony Hawk's Pro Skater 2*; per chi vuole il massimo del realismo c'è *Trasher Skate & Destroy*; per chi invece cerca un gioco vario e divertente c'è *Grind Session*; infine per tutti gli altri, che vogliono musica e acrobazie, c'é questa discreta simulazione intitolata *MTV Skateboarding*, che include una colonna sonora di lusso. ■

UFFICIALE PlayStation Magazine

VERDETTO

GRAFICA	Senza particolari sbavature, ma piuttosto povera di particolari	6
GIOCABILITÀ	Intuitiva, ma non sempre efficace	6
LONGEVITÀ	Trentacinque livelli e dieci modalità di gioco possono bastare	7

GLOBALE 6

Una simulazione di skate-board ricca di modalità di gioco e canzoni famose, il cui unico limite risiede nella manifesta inferiorità rispetto alla diretta concorrenza.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Scout Walkers. Vulnerabili ai pelosi Ewoks, ma si spera non alla ruggine.

Un Land Speeder decappottabile non è il massimo del comfort sulle distese innevate di Hoth.

CHE SIA IL GIOCO DI GUERRE STELLARI CHE TUTTI ASPETTAVAMO?

Star Wars Demolition

“Non difficile da padroneggiare, vi permette di sparare

CASA	LucasArts
SVILUPPATORE	Luxoflux
DATA DI USCITA	Disponibile
PROVENIENZA	Stati Uniti
PREZZO	L. 95.000
GIOCATORI	1 - 2

Per qualche strana alchimia, la trasposizione digitale definitiva dell'epopea di Guerre Stellari non è ancora stata sviluppata. Certo, alcuni potrebbero aver trovato in *Jedi Power Battle* ed in alcune sue trovate, come i potenziamenti per la spada laser, un'esperienza soddisfacente. Poi possiamo annoverare un titolo come *Masters Of Teras Kasi*, l'unica occasione in cui potremo mai sperare vedere la principessa Leia combattere ad armi pari con Darth Vader. Ma la verità è che nessuno di questi titoli è ancora riuscito a farci gridare al miracolo.

La cosa bella di questo *Star Wars Demolition* è che non ha come obiettivo principale il ricreare le atmosfere delle pellicole cui si ispira. Certo, ci sono degli elementi familiari, ma Luxoflux ha tentato prima di tutto di creare un gioco divertente. Essendo questo lo stesso team di sviluppatori responsabile di un gioco del calibro di *Vigilante 8*, era lecito aspettarsi un approccio simile a quello adottato nel suddetto folle gioco di corse, ambientato tuttavia nell'universo di Star Wars. Incentrato su una sfida organizzata da Jabba The Hutt ed ambientato tra *L'Impero Colpisce Ancora* ed *Il Ritorno Dello Jedi*, il gioco racchiude tutta una selezione di veicoli (ed un mostro gigante) presi di peso da tutte e quattro le pellicole.

I fan della serie riconosceranno il Landspeeder di Luke Skywalker, per l'occasione attrezzato di cannoni laser, il jetpack di Boba Fett, lo Snowspeeder ed il buffo Scout Walker. Ogni estimatore de *La Minaccia Fantasma*, poi, apprezzerà l'inserimento della Speederbike di Darth Maul tra i veicoli non selezionabili da subito.

Se poi appartenete davvero allo zoccolo duro dei fan, i nomi di Yavin, Naboo, Dagobah e Tattooine dovrebbero aver già riempito di eccitazione i vostri stati d'animo.

Gioco non difficile da padroneggiare, *Star Wars Demolition* vi permette di guidare per le summenzionate locazioni, sparando agli altri corridori con laser e missili. Seppure la struttura di base non diventa mai più complessa di così, per evitare il sopraggiungere di una certa dose di noia sono state aggiunte un paio di modalità di gioco alternative a quella principale. Prima di tutto la High Stakes Battle, in cui si viene pagati in base al risultato, e poi l'Hunt-A-Droid, dove vince chi distrugge più unità robotiche. La modalità a due giocatori rimane comunque la più divertente.

Nelle intenzioni dei programmatori, sarebbe dovuto essere *Vigilante 8* vestito con gli abiti di *Star Wars*, ma qualcosa è andato miseramente storto. Le battaglie risultano allo stesso tempo confusionarie e noiose.

Ci vuole così tanto per uccidere un avversario – dovendo fronteggiare la selvaggia maneggevolezza dei veicoli, la mancanza di una qualsiasi forma di retromarcia ed il fatto che tutti, eccetto voi, hanno degli scudi impenetrabili – che potreste aver abbandonato il gioco prima ancora che vengano decretati i vincitori per la gara in corso.

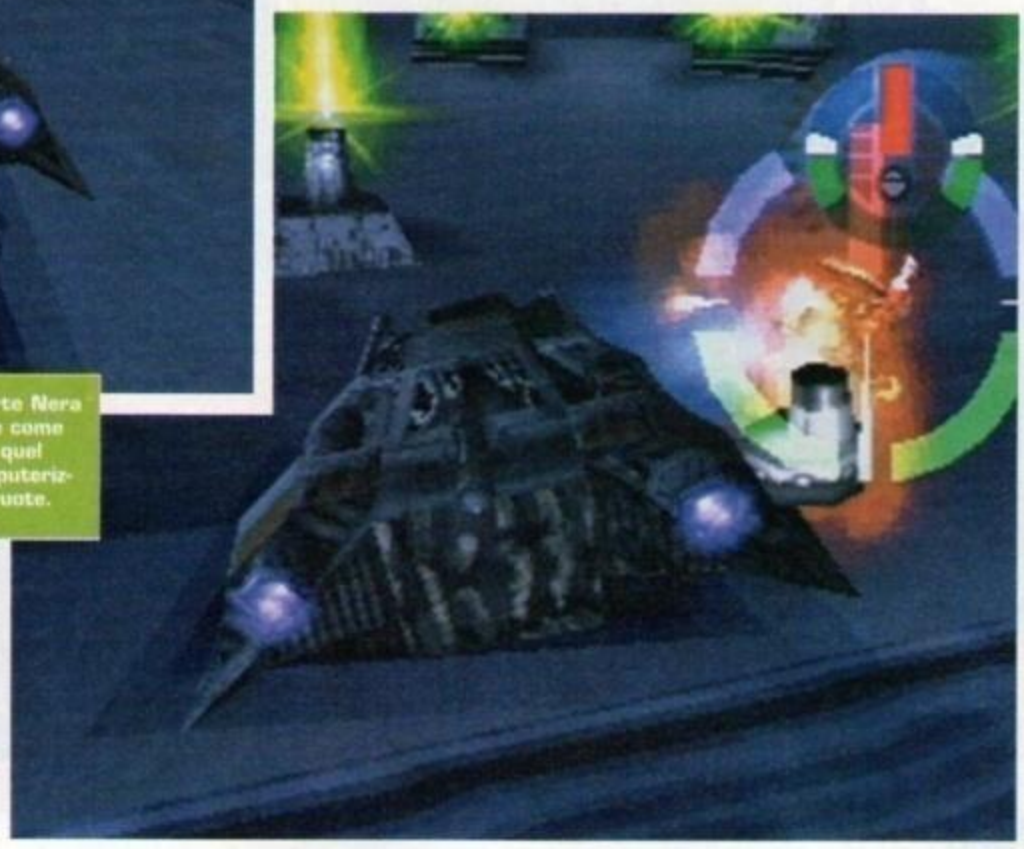
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Star Wars Demolition

Anche nelle insenature della Morte Nera il vostro Snowspeeder sarà affidabile come su Hoth. Peccato non poter pilotare quel caccia TIE. È solo un avversario computerizzato che vi metterà i bastoni tra le ruote.



Ammettetelo, non ricordate nemmeno di aver mai visto la moto di Darth Maul.

agli altri corridori con laser e missili"

Imperdonabili, inoltre, le bizzarre differenze nelle proporzioni. Un microscopico Boba Fett contro un mostro di Rancor che riempie metà schermo? Suona sbagliato lontano un miglio.

Non tutto è negativo, comunque. Visivamente, è piuttosto dettagliato nei livelli della Morte Nera e di Cloud City, anche se al contrario appaiono piuttosto raffazzonate le locazioni di Tattooine ed Hoth. Nel complesso pare ricordare molto i giochi originali da bar degli anni '80 ispirati a *Guerre Stellari* e *L'Impero Colpisce Ancora*.

Una lode perciò a Luxoflux per averci provato, ma anche stavolta il gioco definitivo di Star Wars rimane una chimera. Aggiungete pure *Demolition* alla lunga lista di giochi che hanno ceduto al Lato Oscuro della Forza... ■

Un ammasso informe e flaccido! E potremmo parlare così anche del gioco! Di certo Jabba si è munito di ruote solo per recarsi a concludere qualche affare.

COME...

TROVARE NUOVI MODI DI MORIRE

In *Demolition* non è solo il vostro armamento di bordo che può causare danni – anche lo scenario è letale. Qui il cannone della Morte Nera sta caricando un tiro. Meglio non essere nei paraggi quando colpirà!

Ricordate Han Solo congelato ne *L'impero Colpisce Ancora*? Rischiate di rivivere quel momento sulla pista di Cloud City, ma almeno non soffrirete il gelido morso della carbonite.

Infine, attenzione alla minaccia dell'enorme Sarlacc e dei suoi velocissimi tentacoli. Pilotate troppo vicini alla sua fossa e sperimenterete nuovi significati per le parole sofferenza e dolore. Almeno avrete Boba Fett a farvi compagnia...

SE VI PIACE IL GENERE...

VIGILANTE 8
Il miglior gioco di distruzione su quattro ruote per PlayStation.

VERDETTO

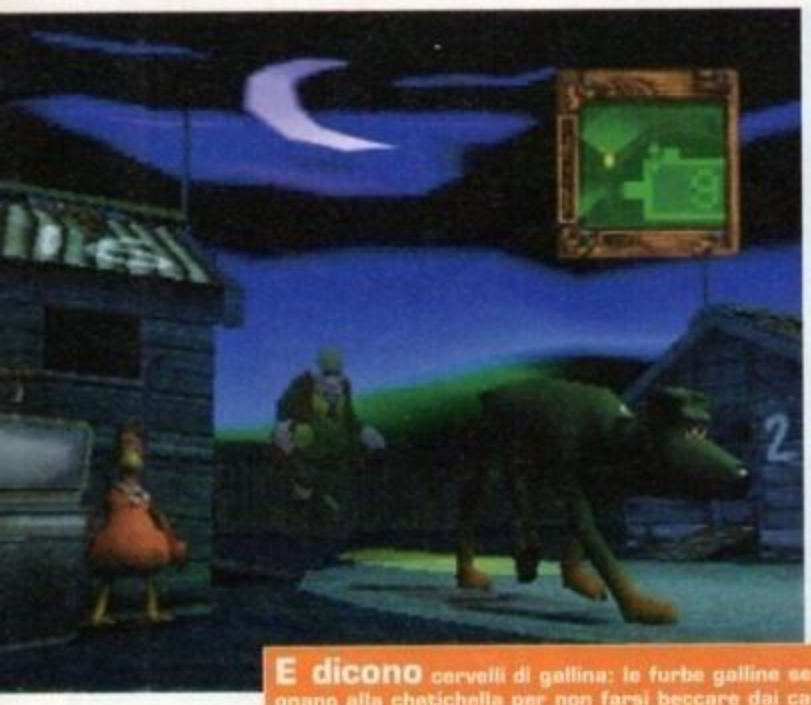
GRAFICA	Altalenante. A volte buona, altre troppo spartana	5
GIOCABILITÀ	Inizialmente divertente, in seguito oltremodo irritante	5
LONGEVITÀ	Un buon numero di arene, veicoli e segreti	6

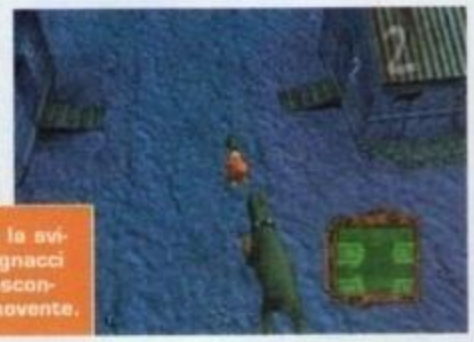
GLOBALE
Un altro tentativo fallito di ricreare la magia di *Star Wars* su PlayStation. Le battaglie semplicemente non funzionano a dovere e annoiano presto. Sicuramente la Forza non scorre potente in questo gioco.

5

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

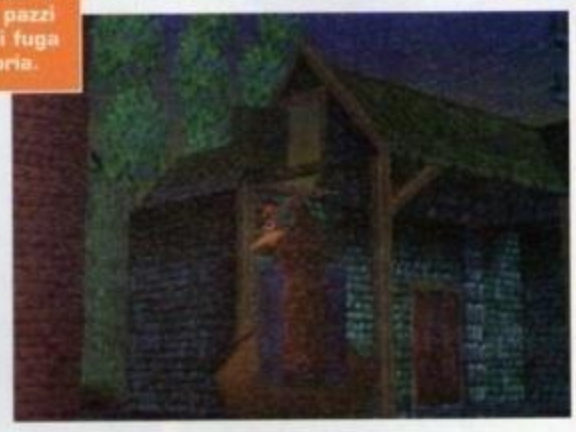
http://www.oldgamesitalia.net/





E dicono cervelli di gallina: le furbe galline se la svignano alla chetichella per non farsi beccare dai cagnacci di Tweedy. Ginger può evitare di essere trovata nascondendosi sotto scatole o altro. Esilarante ma commovente.

Come nel film, cercate di realizzare pazzi progetti di fuga dalla fattoria.



SIETE PRONTI ALLA FUGA?

Chicken Run

"Ci si aspetta divertimento, ed è proprio quello che si trova"

CASA	Eidos
SVILUPPATORE	Blitz Games
DATA DI USCITA	Disponibile
PROVENIENZA	Inghilterra
PREZZO	L. 99.000
GIOCATORI	1

SE VI PIACE IL GENERE ...

METAL GEAR SOLID

Proprio come Chicken Run. Ma con più pistole e meno uova!

I giochi ispirati ai film hanno una pessima reputazione, a causa del modo in cui vengono concepiti e sviluppati, per essere venduti solo con il nome che portano come titolo. Ma stavolta *Chicken Run* è proprio l'eccezione che conferma la regola: bello, giocabilissimo e, cosa più importante di tutte, realizzato in modo esemplare, questo gioco prova e riesce a raggiungere il doppio obiettivo di rappresentare al meglio il film da cui è tratto rimanendogli fedele, e offrire un divertimento ai massimi livelli.

Il gioco ricrea nelle sensazioni e nell'aspetto il film, non solo per quel che riguarda i filmati e le immagini tratte da quest'ultimo, ma in un modo ancora più avvincente, prestando grande attenzione al livello di dettaglio. Tutti i modelli dei personaggi, le animazioni e le texture testimoniano un'autentica classe; tutti gli ambienti sono realizzati con precisione e chiarezza, e lo standard di presentazione è molto alto. Nessuno spreco di spazio, nessuno spreco di tempo: solo divertimento ben congeniato.

Naturalmente, il divertimento è proprio quello che ci si aspetta da un gioco come questo, e *Chicken Run* non delude le aspettative. Non solo il gioco scorre piacevole e veloce, ma è anche molto vario e ricco di buone idee, come l'eccellente sistema di vite (per mezzo del quale, se sarete catturati, verrà utilizzato un oggetto cruciale del vostro inventario).

Buona parte dell'azione è tipo avventura alla *Metal Gear Solid*, in cui correte avanti e indietro per l'aia cercando di evitare i cagnacci da guardia e padroni, nonché raccogliendo quanti più oggetti possibili, che risultino utili alla riuscita di un pazzo piano di fuga.

Dal punto di vista della struttura, il gioco è un insieme di operazioni furtive, salti da piattaforme e soluzione di rompicapo, con una spruzzatina di sottolivelli e un paio di sezioni con boss da affrontare, tutto a vantaggio della longevità.Lati negativi?

La visuale è un po' ristretta: a volte è un po' difficile vedere quello che vi sta attorno, quindi si va in giro esclusivamente a caso. La mancanza di una modalità multigiocatore è un ulteriore punto a sfavore. Inoltre, lo finirete in pochi giorni, e neanche i sottolivelli vi faranno venire voglia di rigiocarci, nonostante rimanga un titolo molto divertente. ■

UFFICIALE PlayStation Magazine

VERDETTO

GRAFICA	Ambienti vivaci e una gran bella animazione	8
GIOCABILITÀ	Molta varietà, molto divertimento...	8
LONGEVITÀ	Non dura a lungo	6

GLOBALE

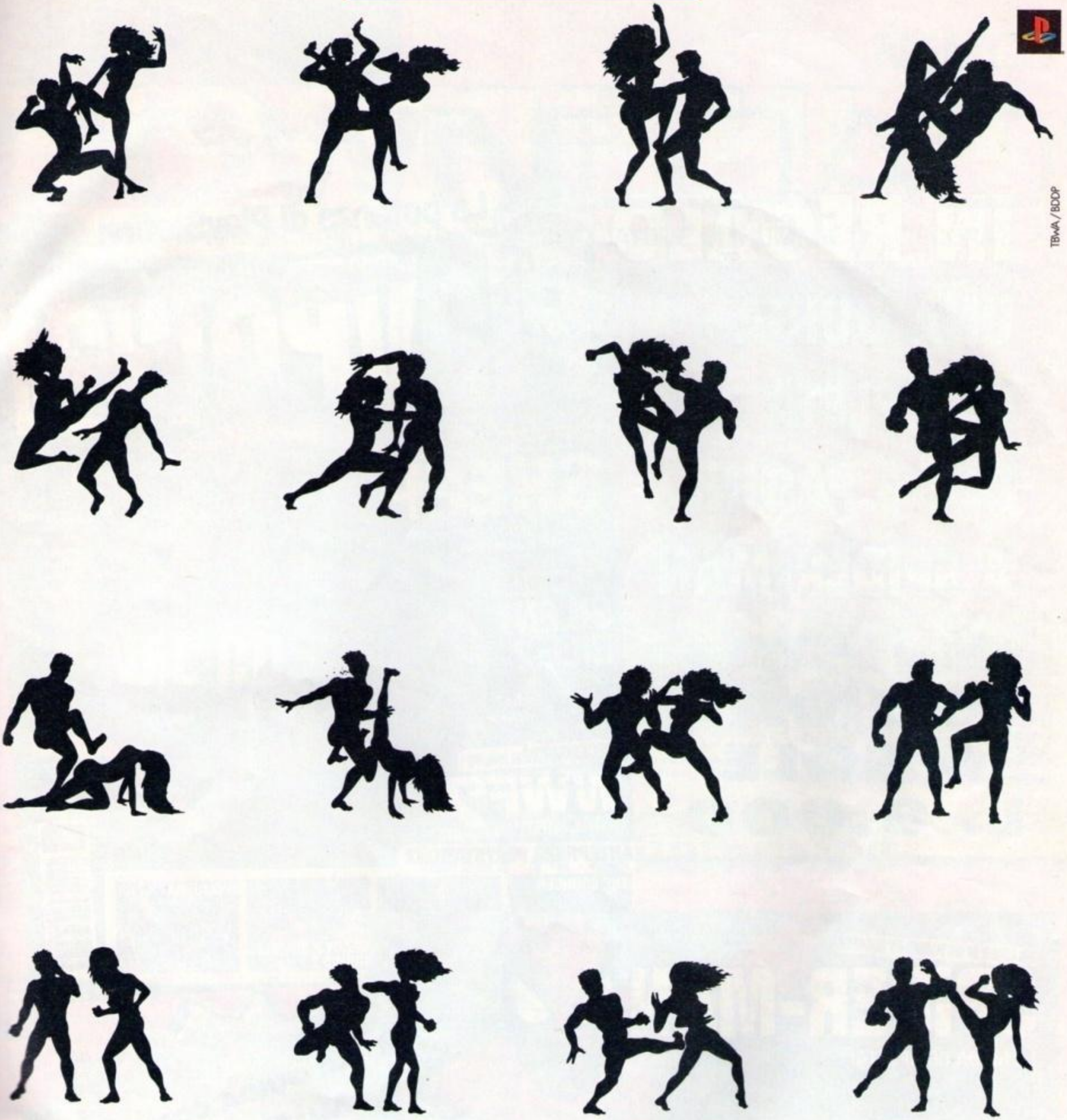
Colorato, ben costruito e pieno di energia. Un'avventura molto bella che si ispira al film, ma riesce anche a essere appassionante di suo, con molti pregi, ma un difetto decisivo: la scarsa longevità.

7

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



TBWA/BDDP

PlayStation e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it. ©TECMO, LTD. 1996, 1997, 1998, 1999, 2000. ALL RIGHTS RESERVED.

NON FATE L'AMORE: FATE LA GUERRA:

TECMO

now on PS2 PlayStation 2

DOA2 DEAD OR ALIVE 2

http://www.oldgamesitalia.net/

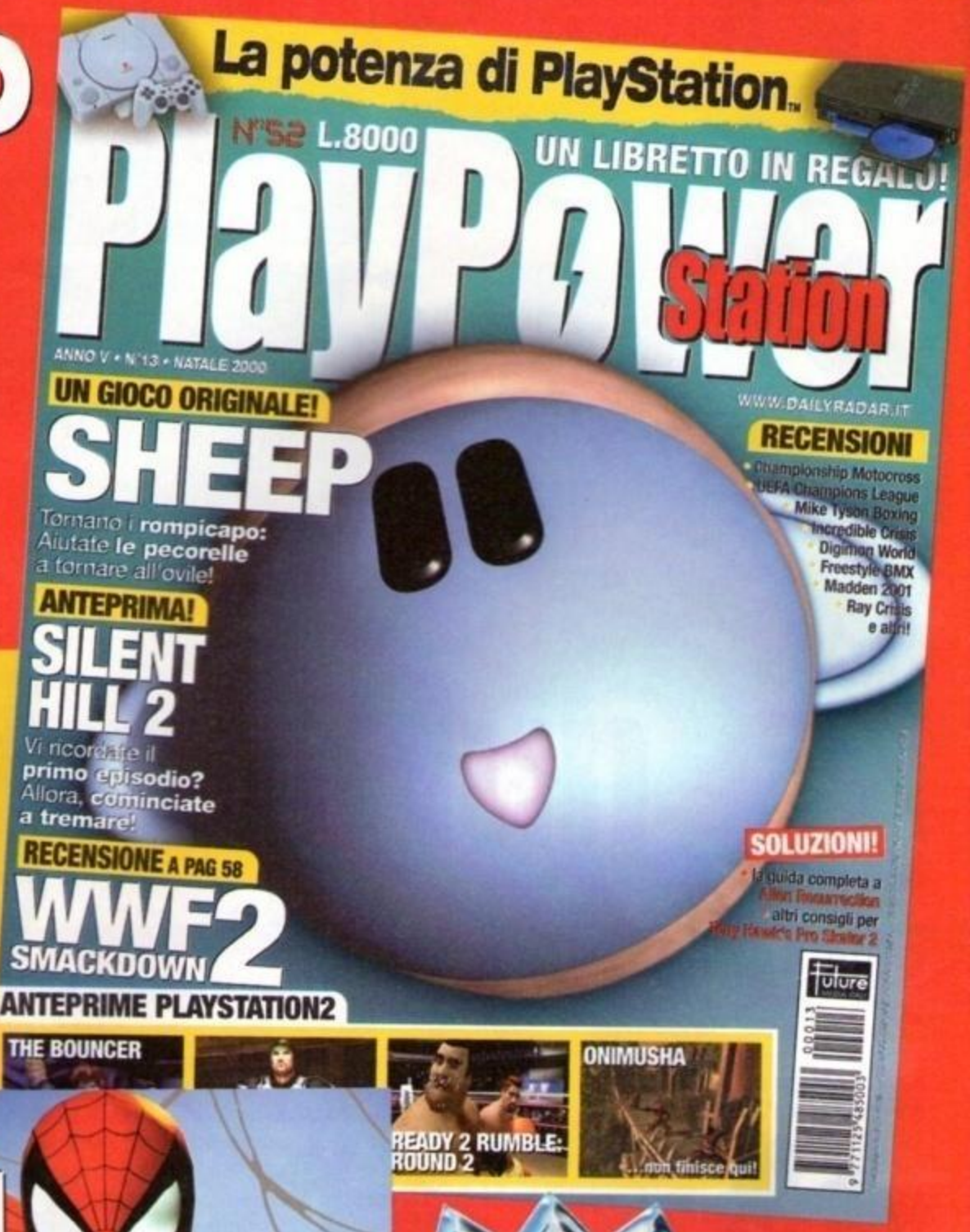
http://www.oldgamesitalia.net/

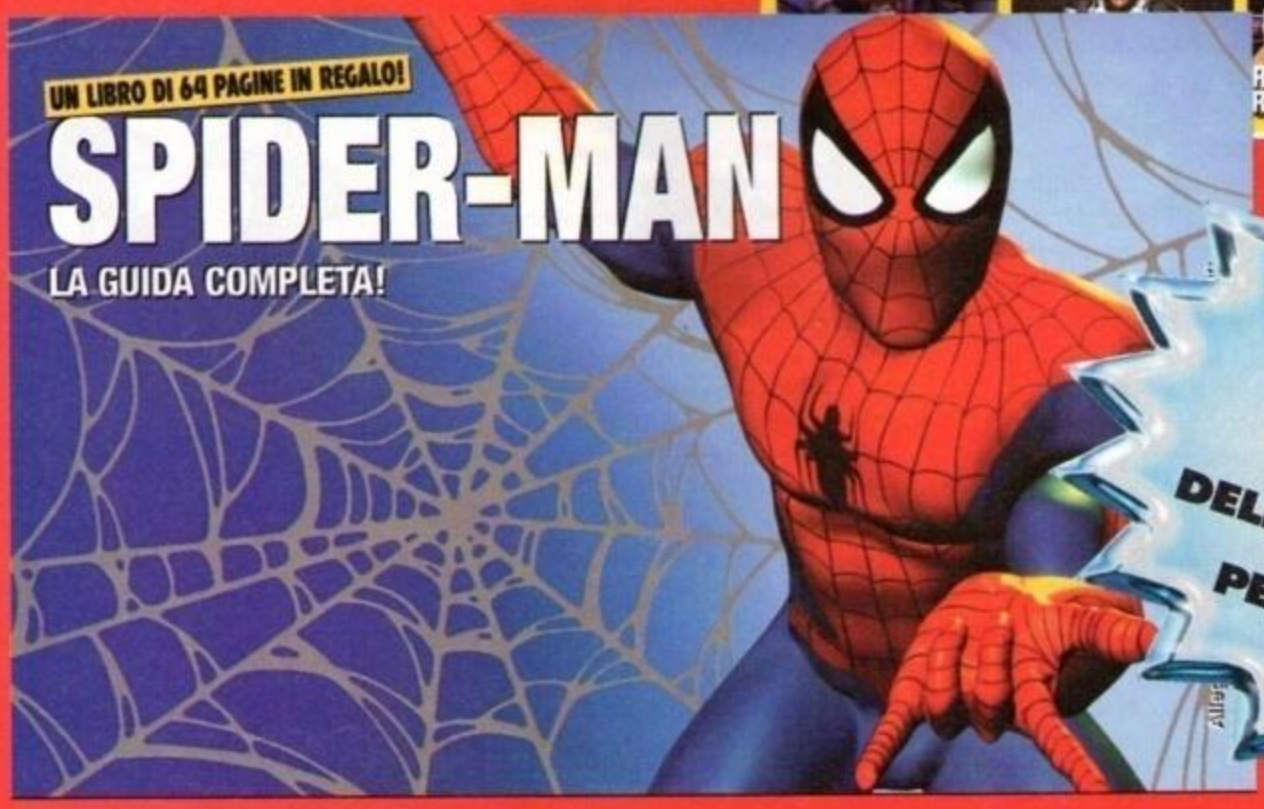
http://www.oldgamesitalia.net/

È IN EDICOLA

IN REGALO
UNA GUIDA COMPLETA DI 64 PAGINE A SPIDER-MAN

RIVISTA+ GUIDA A SOLE L. 8.000





LA GUIDA COMPLETA ALL'AVVENTURA DIGITALE DELL'UOMO RAGNO PER PLAYSTATION!

future MEDIA ITALY

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOWNLOAD

CHI VUOL ESSERE MILIARDARIO, CALCIATORE, CACCIATORE DI MUMMIE O... PECORA?

PROBLEMI COL CD?

Inserite il CD in una busta, specificate il problema riscontrato e inviatecelo. Noi lo proveremo e se si rivelerà effettivamente difettoso ve ne spediremo uno funzionante.
Ufficiale PlayStation Magazine
Future Media Italy
Via Asiago, 45
20128 - Milano

È tempo per i giocatori di fare la consueta scorta invernale di titoli per PlayStation. Quale miglior modo per decidere in compagnia di quali titoli tenervi al calduccio che provare i demo di questo mese? *MTV Snowboarding* si sposa con il clima freddo della stagione; *Sheep* di Empire è un titolo più primaverile; i giocatori di *UEFA 2000/2001*, invece, si sono scaldati già per bene. Se tutto questo suona troppo materiale per voi, provate qualcosa che metta a dura prova il vostro cervello, come *Who Wants To Be A Millionaire?*

COME USARE IL CD

Caricate il CD e fate scorrere le varie opzioni con ← e →. Premete ⊗ per selezionare il demo desiderato. Al termine di alcuni demo dovrete agire sul tasto reset della console.

In questo demo il Nou Camp fa da spettatore in un interessante incontro tra AC Milan e Barcellona. Due tempi, due squadre, un unico pallone.

UEFA Champions League Season 2000/2001

■ CASA	Take 2
■ GENERE	Sportivo
■ PROGRAMMA	Demo giocabile

Proponendo un ottimo mix tra azione arcade e simulazione, *UEFA Champions League 2000/2001* è davvero un bel gioco. Col nostro demo potete disputare un incontro di cinque minuti tra il Barcellona e l'AC Milan al Nou Camp. Per iniziare, selezionate semplicemente la vostra squadra, le tattiche e cominciate a giocare!

■ Controlli

Senza palla

⊗	Scivolata sui piedi
□	Scivolata laterale
L1	Scatto
R1	Cambia giocatore

Con la palla

⊗	Passaggio basso
□	Passaggio alto
R2	Tiro (tenete premuto per tiri più lunghi)
△	Passaggio filtrante
○	Tiro di potenza
L1	Rinvio

Palla in aria

⊗	Passaggio di testa
□	Colpo di testa
○	Colpo al volo

Portiere

⊗ (una pressione) Allontanare la palla
⊗ (tenere premuto) Rinvio
○ Passarsi la palla sui piedi

■ Caratteristiche addizionali

Nel gioco completo è possibile gareggiare nella Coppa dei Campioni nei panni di una delle squadre reali di quest'anno. C'è anche un Editor, che permette di creare il team dei propri sogni.

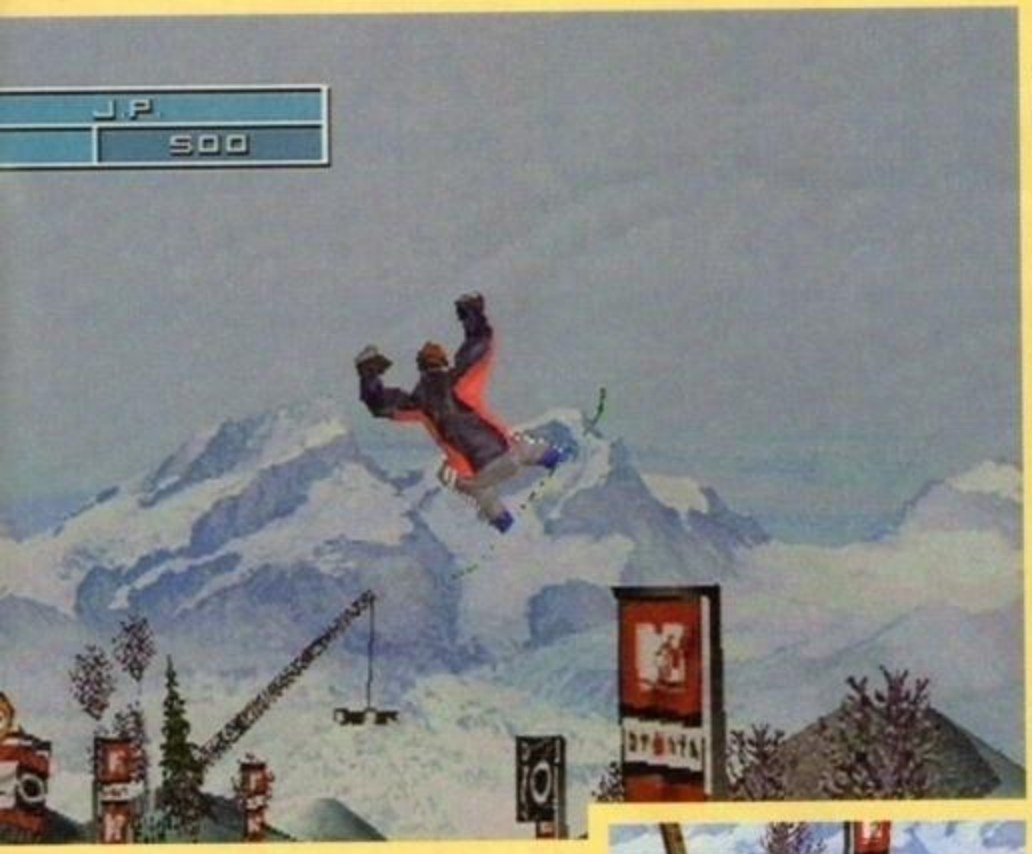
■ Ulteriori informazioni

La prova sul numero 53 di UPM. Voto: 6/10.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEL CD



In questo gioco potrete sbizzarrirvi effettuando moltissime spettacolari acrobazie. Provare per credere!

Scalate la serie di 15 domande per arrivare a essere anche voi dei miliardari... virtuali!

MTV Sports Pure Ride

■ **CASA** THQ
■ **GENERE** Sportivo
■ **PROGRAMMA** Demo giocabile

L'ultimo nato della serie *MTV Sports* è questo gioco di snowboard. Nel nostro demo potete provare la modalità Free Ride negli USA. Potete scegliere due personaggi e tre tavole con le quali completare le due missioni (collezionare una delle due icone e completare quattro passaggi acrobatici).

■ **Controlli**

←/→ ↑/↓ Spostarsi/Scivolare
⊗ Salto

△ □ ○
(o R2 + ⊗,△,□ o ○) Acrobazie

R2 + □/○ Mossa speciale

L1 R1 Ruotare

■ **Caratteristiche addizionali**
Il gioco completo offre sette piste innevate e vi permette di scegliere tra 21 tavole differenti, con le quali provare acrobazie e salti vari.
È davvero divertente.

■ **Ulteriori informazioni**
Il gioco è in attesa di essere testato dai nostri esperti redazionali.

Who Wants To Be A Millionaire?

■ **CASA** Eidos
■ **GENERE** Quiz game
■ **PROGRAMMA** Demo giocabile

Esaltante e irritante allo stesso tempo, *Who Wants To Be A Millionaire* (*Chi Vuol Esser Miliardario?* in Italia) è un fenomeno televisivo che ha regalato parecchi soldi a molte persone. Ricalcando la struttura del programma, si parte con una semplice domanda che vale 100 sterline e si prosegue poi con una serie di quesiti dalla difficoltà (e dal premio in palio) crescente, fino ad avvicinarsi sempre più alla gigantesca cifra finale. Come nel programma, avete tre aiuti a disposizione: il 50%, la telefonata a casa e il parere del pubblico. Usateli saggiamente o potreste essere eliminati molto in fretta. Il demo vi offre un assaggio del gioco completo, con tanto di commento del presentatore Chris (anch'egli vi chiede se è la vostra risposta definitiva). Tutto quello che dovete fare è rispondere correttamente alle domande. Fate attenzione, perché alcuni quesiti sono davvero difficili. E ricordate che comunque non vincete dei soldi reali.

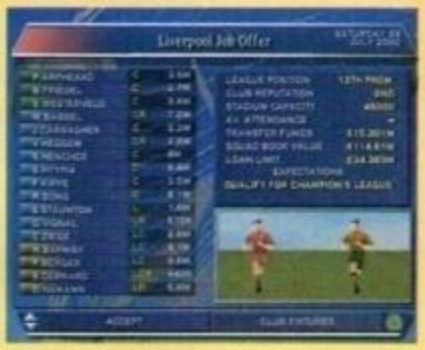
■ **Controlli**
Vengono visualizzati sullo schermo.

■ **Caratteristiche addizionali**
Nel gioco completo ci sono varie modalità diverse. Anche se non vedete il presentatore, lo potete sentire mentre commenta il tutto e dice le frasi tipiche che si sentono in televisione.

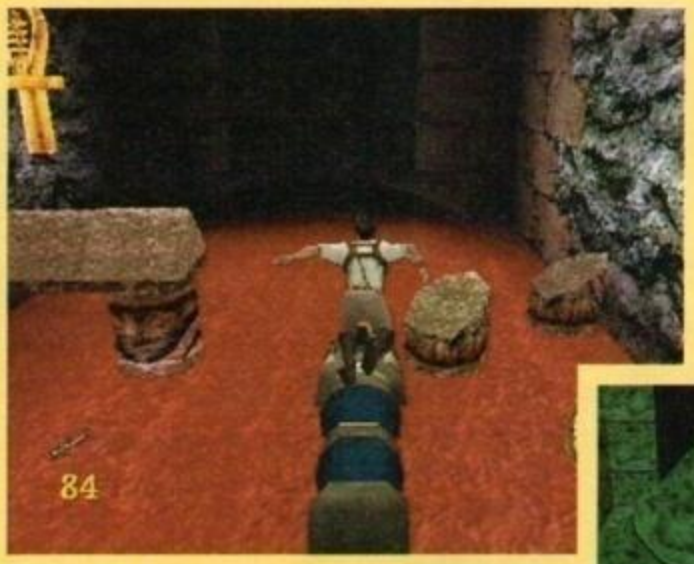
■ **Ulteriori informazioni**
Siamo in attesa di provare il gioco e di sapere se verrà distribuito o meno anche in Italia.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Anche se si tratta fondamentalmente di una simulazione manageriale, la grafica delle partite è stata curata piuttosto bene.



"Ma dove diavolo è quella famosa Lara? Dovrebbe essere qui in giro..."

Alex Ferguson's Player Manager 2001

■ CASA	JDO
■ GENERE	Manageriale
■ PROGRAMMA	Demo giocabile

Il nostro demo di *Player Manager 2001* vi permette di vivere otto settimane nei panni di uno degli allenatori più famosi all'estero.

■ Controlli

Nel gioco scanner

◎	Copertura
□	Palla/giocatore
△	Velocità di gioco
L1	Replay dell'azione
L2	Mostra le statistiche
Start	Menu di gioco
R1 + ↑↓←→	Cambia la disposizione in campo

Nel gioco Watch

L2 + ↑↓	Zoom in avanti/zoom indietro
△	Cambia la visuale della telecamera
R1 + ↑↓←→	Cambia la disposizione in campo
L2 + △◎✕□	Seleziona gli uomini
◎	Sguardo veloce

■ Caratterische addizionali

Il gioco finale ha tre modalità e squadre, giocatori e divise completamente aggiornati.

■ Ulteriori informazioni

Siamo in attesa di poter provare la versione italiana di questo ennesimo gioco manageriale di calcio.

The Mummy

■ CASA	Konami
■ GENERE	Azione/avventura
■ PROGRAMMA	Demo giocabile

River of Blood è l'intrigante nome del luogo nel quale vi trovate nel nostro demo. L'obiettivo è dannatamente semplice: rimanere vivi, raccogliere tutti gli artefatti, evitare i massi che cadono e le fiamme assassine per poi superare il Canal of Rhesus Negative. Se siete in grado di tenere testa a tutto ciò, potreste anche uscirne vivi.

■ Controlli

◎	Per saltare
□	Per difendersi/ rotolare su un lato
△	Per usare l'arma
L1	Per girarsi di 180 gradi
L2	Per cambiare la visuale
R1	Cambia l'arma
R2	Corre

■ Caratteristiche addizionali

Nel gioco completo dovrete affrontare ogni sorta di pericolosi ostacoli e impegnativi enigmi, nonché fronteggiare numerosi nemici, incluse mummie, faraoni e persino alcuni archeologi rivali.

■ Ulteriori informazioni

Trovate la prova di questo gioco su questo stesso numero.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEL CD

WWF Smackdown 2

■ CASA	THQ
■ GENERE	Sportivo
■ PROGRAMMA	Video

Il primo *Smackdown* rivoluzionò i giochi di wrestling, trasformandoli da maldestri tentativi di riprodurre uno spettacolo ridicolo in veri e propri picchiaduro sportivi.

Visto il grande successo riscosso (e tuttora acclamato) del primo episodio, era solo questione di tempo prima che ne venisse realizzato un seguito, quindi ecco a voi *WWF Smackdown 2*.

Sono state mantenute tutte le caratteristiche originali, inclusi i migliori personaggi della WWF, come Stone Cold, Trish Status e il mitico The Rock.

Ora sono presenti più wrestlers (50), più mosse, più visuali, più opzioni e più bizzarre modalità di gioco. *Smackdown 2* spazzerà via tutti i rivali e vi farà di sicuro appassionare a questo pazzo "sport".

Moto Racer World Tour

■ CASA	SCEE
■ GENERE	Sportivo
■ PROGRAMMA	Video

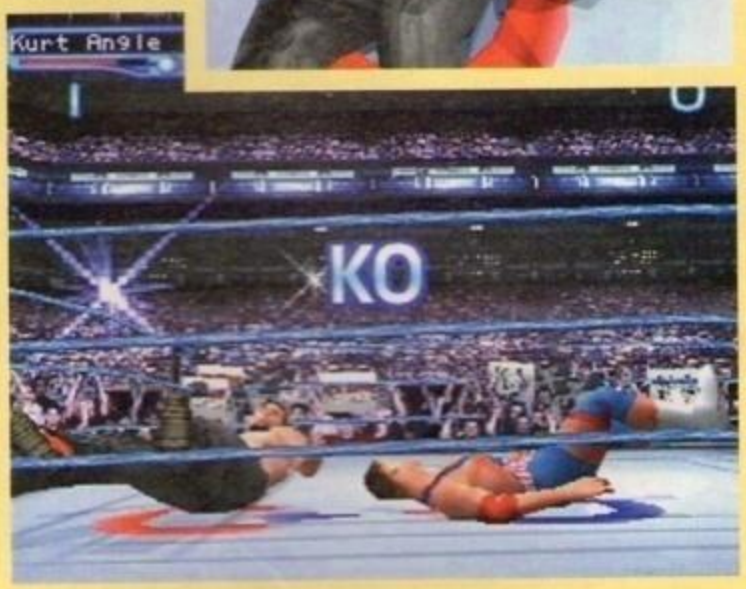
In termini di simulazioni motociclistiche questo titolo è piuttosto fuori dalla norma. Invece che offrirvi solo le classiche corse su strada con moto sportive o solo le tipiche gare di motocross, *Moto Racer World Tour* vi permette di scegliere entrambe. Si tratta, infatti, di due giochi in uno. Il tutto al solito prezzo. Sono presenti i tipici tracciati sporchi e fangosi delle gare di motocross, così come le più pulite e veloci piste su cui sfrecciano le moto da corsa.

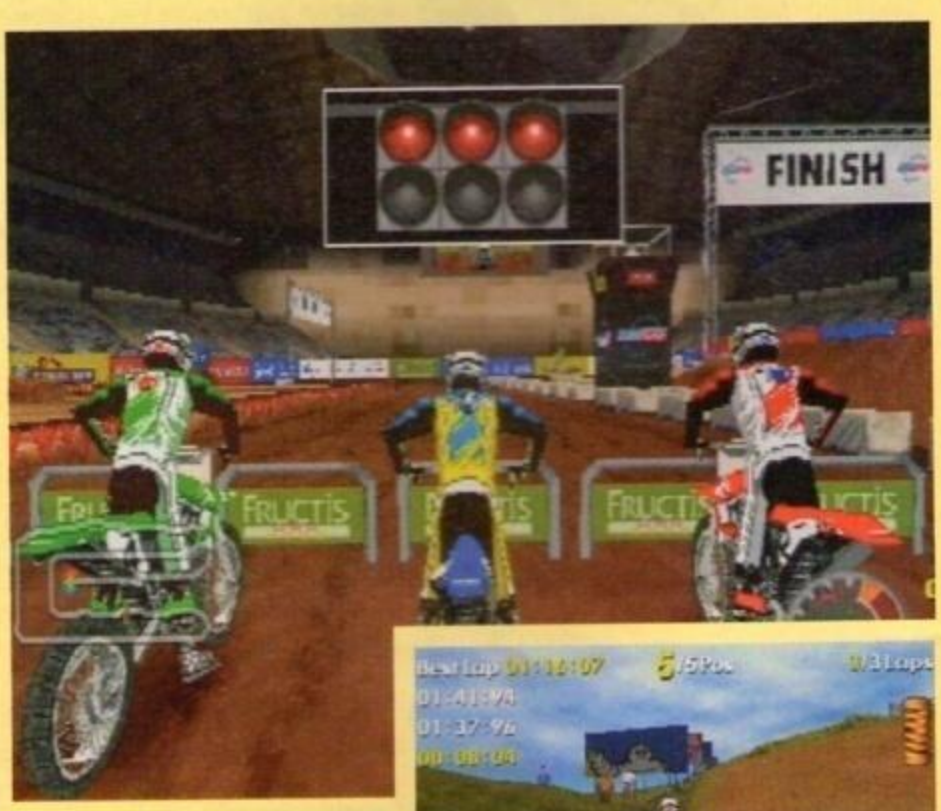
Entrambe le modalità dispongono di vari tracciati e moto tra cui scegliere, le quali possono essere potenziate e modificate grazie alle tante opzioni di meccanica disponibili. L'unica cosa che non potete fare è aggiungere un'altra coppia di ruote. Con altre quattro modalità, che includono Trials e Dragster, nonché il miglior sistema grafico per questo tipo di simulazioni che UPM abbia mai visto, *Moto Racer World Tour* è un titolo che va provato assolutamente per capire il divertimento che sa regalare. Cosa che potrete fare grazie al demo giocabile del prossimo mese; per ora accontentatevi di guardare questo video. Mettete il casco!

Galleria Video

L'USUALE CARRELLATA DI VIDEO DEI NUOVI GIOCHI

"Ho vinto la battaglia nella gabbia e tu no, gne gne gne!"





Vi sporcherete molto sui fangosi tracciati da motocross di ***Moto Racer World Tour.***

http://www.oldgamesitalia.net/

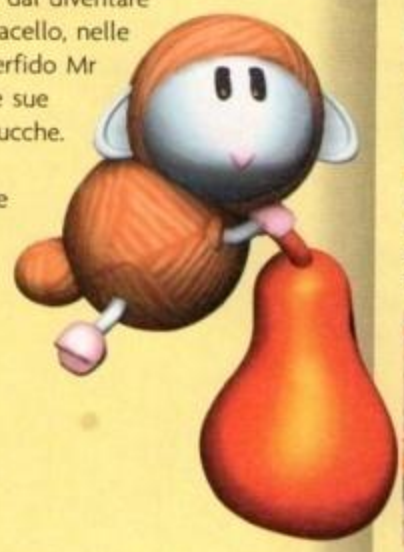
http://www.oldgamesitalia.net/

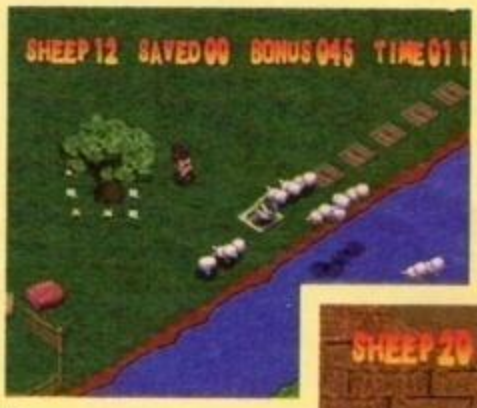
http://www.oldgamesitalia.net/

Sheep

CASA	Empire
GENERE	Rompicapo
PROGRAMMA	Video

Sheep è tutto incentrato sulla vita di un gregge (chi l'avrebbe mai detto?) di pecore. Dovete guidare i vostri animali attraverso sette mondi differenti e 25 livelli. Potreste pensare che tutti i prati siano uguali, ma vi sbaglierete. Non esistono degli ovini ordinari. Si tratta di pecore patite delle discoteche, psichedeliche astronaute e cose del genere, dotate di una SA (Stupidità Artificiale) che simula il comportamento delle pecore reali. Noterete anche la presenza di pecore famose e sentirete sulle vostre spalle la responsabilità del destino di un gregge di poveri animali. Solo voi potete proteggerle dal diventare carne da macello, nelle mani del perfido Mr Pear e delle sue malvagie mucche. Un gioco decisamente fuori dal comune.





Pecore **discotecare? Chissà cosa inventeranno gli sviluppatori per il loro prossimo prodotto!**

Smurf 3-2-1

CASA	Infogrames
GENERE	Gioco di corse
PROGRAMMA	Video

I piccoli ometti blu di origine belga sono tornati e questa volta si sono portati le loro automobili. Sì, i Puffi, compresi Grande Puffo, Puffetta e i loro nemici Gargamella e Birba, sono gli ultimi cartoni animati ad approdare su PlayStation in un gioco che ricorda molto da vicino lo stile buffo e allegro di *Speed Freaks* e *Crash Team Racing*. In *Smurf 3-2-1* potete guidare i vostri kart attraverso nove strani tracciati, ambientati in tre diversi mondi dei Puffi.
In aggiunta è stata anche inserita la modalità Battle per più giocatori umani e un sacco di livelli bonus. Eccovi un'anticipazione di com'è il gioco.

Guidare **le macchine dei Puffi sarà molto divertente, grazie anche alla presenza dei famosi nemici Gargamella e Birba.**

NEL PROSSIMO NUMERO CD DEMO

IL CD DEL PROSSIMO NUMERO INCLUDERÀ...

- QUEL GRANDIOSO GIOCO CHE SARÀ ***CHICKEN RUN***
- IL RIFACIMENTO DEL CLASSICO DA SALA ***FROGGER 2***
- IL FRANCESE ***ASTERIX***
- E INOLTRE ***TOMB RAIDER CHRONICLES, TIME CRISIS TITAN, MAT HOFFMAN'S PRO BMX, MS PAC-MAN*** E MOLTI ALTRI!

Chicken Run

Tomb Raider Chronicles

Mat Hoffman's Pro BMX

Time Crisis Project Titan

Questi contenuti possono subire cambiamenti senza alcun preavviso!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

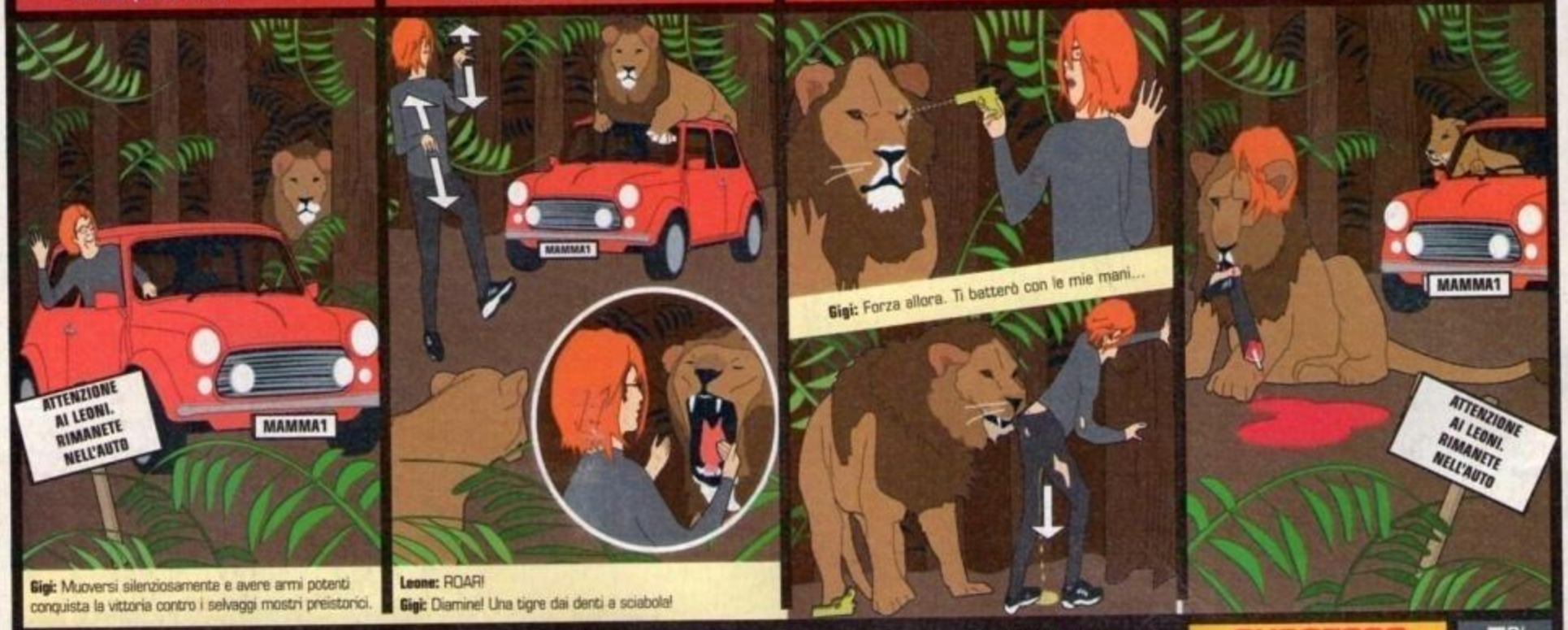
IN CHIUSURA...

Realtà Finale

Illustrazione: **Anne Cakebread**

OGNI MESE CHIEDIAMO A GIGI, IL NOSTRO ESPERTO, DI APPLICARE LE TECNICHE DEI VIDEOGIOCHI NELLE SITUAZIONI REALI DI TUTTI I GIORNI...

ESPERIMENTO DUE: FUGGIRE DAI DINOSAURI DI *DINO CRISIS 2*



NEL PROSSIMO NUMERO

FINAL FANTASY IX

PUBBLICHEREMO LA PROVA DEFINITIVA DEL GIOCO CHE POTREBBE RISULTARE IL MIGLIOR GDR PER PLAYSTATION DI TUTTI I TEMPI. QUATTRO DISCHI PIENI DI MAGIA E DI COMBATTIMENTI!

E ANCORA... Tutti i nuovi giochi PlayStation recensiti, incluso 007 Racing, Blade, European Super League, WDL: Thunder Tanx • Duke è tornato: Duke Nukem Land Of The Babes • Dietro le quinte dello sparatutto SCEE: C12 • Il pazzo mondo dei giochi giapponesi: Mayers trova un amico virtuale • Un GdR in una fattoria? Harvest Moon, naturalmente • E tanto, tanto altro ancora, solo per voi!

FEBBRAIO N°56 IN VENDITA DAL **26 GENNAIO**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tanto tempo fa, in una galassia lontana **SMASH!** *lontana...*
La guerra civile galattica sembra senza tregua. In questo
tremendo **CRASH!** *Chaos gli Hutt hanno trovato*
BLAST! *la loro dimensione, diventando i signori delle*
attività di contrabbando **SCRAPE!** *e di scommesse*
BANG! *clandestine. Il loro signore Jabba the* **SHATTERS!**
Hutt, diventato ricco e **BUMP!** *potente grazie alle vittoriose*
scommesse sulle corse degli sgusci, **CRUMPLE!** *ha deciso*
di **CRASH!** *organizzare la sua personale competizione.*
Ben sapendo **BANG!** *che il pubblico ama le* **SMASH!**
sfide dense d'azione, **BLAST!** *il malvagio signore ha*
creato **BUMP!** *il più brutale evento dell'universo...*

STAR WARS™ DEMOLITION™

Una spettacolare battaglia senza esclusione di colpi contro
gli esseri più visçidi e malvàgi dell'universo.
Combattete per la vostra libertà, in una galassia lontana lontana.

www.starwars.com

www.halifax.it

ACTIVISION. Luxoflux LucasArts PlayStation HX HalifaX digital bros division

® as indicated. The LucasArts logo is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. Developed by Luxoflux Corp. Published and distributed by Activision. Act
and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All rights reserved.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TBWA / BDDP

Affronta il tuo destino.

THE LEGEND OF DRAGOON.
IL MONDO HA BISOGNO DI EROI.

PlayStation" sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. è un marchio di Sony Corporation. Le altre denominazioni in citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it
The Legend of Dragoon è un marchio di Sony Computer Entertainment Europe. (c) 2000 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. D... by Sony Computer Entertainment Inc

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/